№12 (147) 2009

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

В РАЗРАБОТКЕ

THE SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM

THE DARK EYE: DEMONICON

INTERSTELLAR **MARINES**

BRINK

ВЕРДИКТ

BORDERLANDS

DIVINITY 2: EGO DRACONIS

NINJA BLADE

МАШИНАРИУМ

TORCHLIGHT

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

ВИДЕОМАНИЯ

ИСТОРИЯ ВСЕЛЕННОЙ **HALO**

ОБЗОР **DRAGON AGE:** ORIGINS — САМОЙ **СУРОВОЙ RPG** СОВРЕМЕННОСТИ

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД НА **COMMAND & CONQUER 4:** TIBERIAN TWILIGHT

Издательский дом Техномир

9 771560 258026 09012

ВЕСЬ ТИРАЖ С **2 DVD**

\+ НАКЛЕЙКИ ПОСТЕР

MODERN WARFARE 2

CALL OF DUTY

www.igromania.ru

Твой Corby говорит за тебя

Samsung mobile
www.samsungmobile.ru

Samsung Corby

Новый стильный тачфон

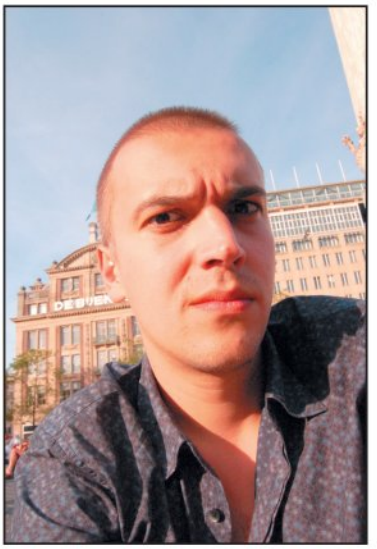
- Большой сенсорный TFT-дисплей с разрешением 240x320
- Интерфейс TouchWiz с поддержкой виджетов
- FM-радио
- Молодежная тема (Cartoon UI)
- Предустановленный словарь
- Три сменные панели в комплекте

SAMSUNG

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный). www.samsung.com. Товар сертифицирован. Реклама.

ИГРОМАНИЯ

12 (147) ДЕКАБРЬ 2009
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА



Привет!

Выход Великой Компьютерной Игры Modern Warfare 2 стал не только главной темой этого номера всесоюзного журнала «Игромания», но и самым важным событием года во всей игроиндустрии. Еще до начала официальных продаж количество предзаказов зашкалило за какие-то астрономические цифры, а количество цитат в непрофильной прессе побило рекорды GTA 4. Компания Infinity Ward (о которой, напомним, пять лет назад никто и не слышал) както незаметно приобрела в глазах общественности абсолютно культовый статус и подняла качество своих игр на запредельный уровень. Modern Warfare 2 — это тот золотой эталон, идеальное порождение индустрии компьютерных игр конца двухтысячных: технологичный и сверкающий, но внутри абсолютно бессмысленный шутер...

Впрочем, это ничуть не мешает получать от него колоссальное (хотя местами и весьма звериное) удовольствие. Ну да, на своей текущей фазе развития компьютерные игры еще только учатся делать сложное лицо, зато развлекать простой, но до ужаса азартной и зрелищной «войнушкой» — умеют отлично, а Modern Warfare 2 в этом жанре так и вовсе безоговорочный чемпион. Если для того, чтобы прямо сейчас пойти и купить эту игру, вам еще недостаточно аргументов, то наша подробная рецензия на *стр. 64*.

По сравнению с этим остальные события отчетного месяца выглядят уже куда менее значительно. Вот, например, создатель Brothers in Arms Рэнди Пичфорд дебютировал в жанре «помесь экшена и Diablo» и выступил с Borderlands (*стр. 68*), которая становится неожиданно чуть ли не самой играемой игрой месяца после того, как выясняется, насколько же чудесный там кооператив. Или вот, скажем, Divinity 2 (*стр. 74*) — представитель крайне редкой школы «бельгийская RPG», сиквел, которого в узких кругах ждали седьмой год, на выходе вдруг оказался отличной игрой. Если вы вдруг причисляете себя к любителям жанра, а Dragon Age уже пройден — обязательно обратите внимание.

Наконец, два припозднившихся порта и оба слэшеры. На ПК-версию Star Wars: The Force Unleashed (*стр. 90*) стоит обратить взор хотя бы из-за простого фанатского счастья — дополнительных сюжетных эпизодов, рассказывающих об альтернативной истории классической трилогии «Звездных войн». Ну а Ninja Blade (*стр. 80*) достоин потраченного времени уже только по причине ужасного дефицита на PC игр про ниндзя, гигантских пауков и самураев-демоноборцев.

Горячий сезон меж тем продолжается — до конца года на страницах «Игромании» ожидаются не только отличные релизы, но и пара весьма неожиданных анонсов. Следите за нашими новостями!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

ГОЛУБОЙ ПЕРИОД

Англичане из компании Splash Damage принимают отчаянную попытку избавиться от приверженности к смеси фиолетового и коричневого (см. серии Quake Wars и Enemy Territory) и признаются в любви к смеси фиолетового и голубого (их новый проект Brink). Жанр игры при этом неизменно прежний: командный шутер с большими амбициями и претензиями на революцию. Подробности художественных метаний англичан — *на стр. 30*.

РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора Игорь Варнавский
Продюсер «Видеомании» Антон Логвинов, *FXA Studio*
Выпускающий редактор Алексей Макаренков
Редактор игрового раздела Олег Ставицкий
Редакторы Антон Белый, Игорь Асанов, Максим Еремеев, Георгий Курган, Алексей Моисеев
Железный цех Алена Ермилова, Дмитрий Колганов

Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель верстки, обложка*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*; Вадим Лунев, *дизайнер*; Илья Галиев, *DVD*; Дмитрий Денисенко, *реклама*

Корректура Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

Ассистенты издателя Надежда Недова

WWW.IGROMANIA.RU

wap.igromania.ru
Главный редактор Андрей Александров
Редактор Алексей Дмитриев
Верстка и программирование Денис Валеев, Ирина Сидорова, Эдуард Клишин, Анна Клишина, Дмитрий Михайлов

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор Азам Данияров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Мария Королева, Ярославна Михайлова, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1
Тел./факс (495) 231 2368
Менеджеры Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел. (495) 231 2365
Тел./факс (495) 231 2364
E-mail mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Publisher and Editor in Chief Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Deputy Editor Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
Executive Editor Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)
Features Editor Oleg Stavitsky (raffa@igromania.ru)
Advertising and Marketing Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упоминаемые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-18021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontural» Ltd, Литва
DVD отпечатан в ООО «ПИТЛЭНД»

Тираж 181 323
Circulation 181 323

© «Игромания», 1997-2009
© Igromania, 1997-2009

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 22 декабря!
«Игроманию Лайт» №15 — с 1 декабря.
«Игроманию Лайт» №16 — с 15 декабря.

СОДЕРЖАНИЕ №12 (147) 2009

Brink Первый онлайновый шутер с сингплеером и в океане

The Settlers 7: Paths to a Kingdom Стратегическая медитация, издание седьмое, дополненное

10-29 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН
10 Новостной меридиан
28 Даты выхода игр

30-33 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
30 Brink

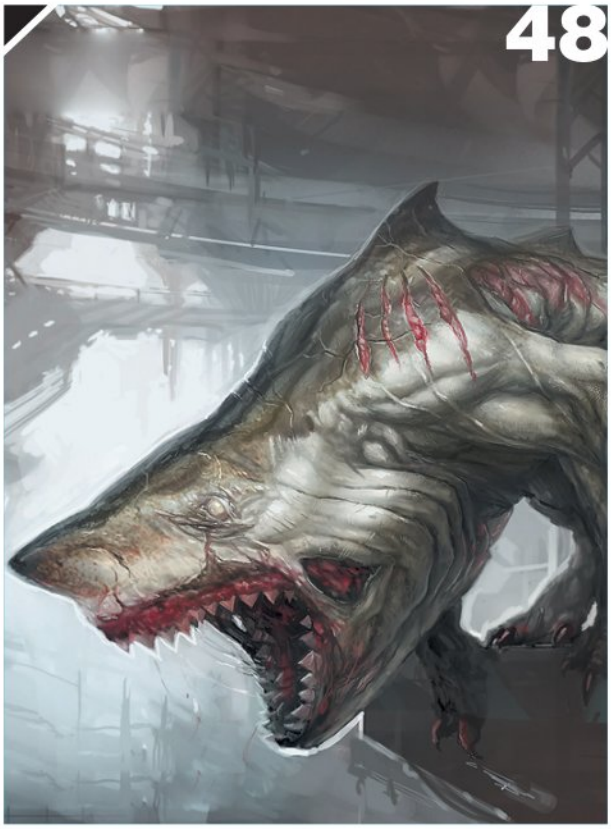
34-50 R&S: В РАЗРАБОТКЕ
34 *Рейтинговая система рубрики R&S*
35 Scivelation
36 Dogfighter
38 Joe Danger
40 Garshasp
42 The Settlers 7: Paths to a Kingdom
44 The Dark Eye: Demonicon
48 Interstellar Marines

52-60 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
52 Правый марш. Восстание платформеров
53 Toki
56 Shank
58 Rocket Knight

62-117 R&S: ВЕРДИКТ
Мини-рецензии
62 Слово редактора * Star Wars: The Clone Wars — Republic Heroes
63 Painkiller: Resurrection * Wine Tycoon * Adam's Venture

Полные рецензии
64 Call of Duty: Modern Warfare 2
68 Borderlands
74 Divinity 2: Ego Draconis
80 Ninja Blade
82 Машинариум
86 Torchlight
88 Saw
90 Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition
92 Eufloria
94 Lucidity
98 Dreamkiller
100 Князь 3
102 NBA 2k9
104 Pro Evolution Soccer 2010
106 Race On
108 Fatale: Exploring Salome
109 Tales of Monkey Island: The Trial and Execution of Guybrush Threepwood
110 Superleague Formula

ИГРОМАНИЯ



Interstellar Marines Шутер, где вашими противниками будут ужасные четырехлапые акулы

111 Александр Невский
112 Две сорванные башни
114 FIFA Manager 10
116 Football Manager

118 ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
118 Light of Altair * Tropico 3

* Даты выхода локализаций и отечественных проектов

120-121 ИГРА МЕСЯЦА
120 *Итоги голосования за период с октября по ноябрь 2009 года*

Call of Duty: Modern Warfare 2 Самый театральный шутер за всю историю жанра

Алфавитный список игр в номере

Ace of Aces 20
Adam's Venture 63
Age of Conan: Hyborian Adventures 23
Alan Wake 17
All Points Bulletin 28
Alpha Protocol 28
Alter Ego 118
Archon: Conquest 18
Archon PC 18
ArmA 2 120
Armada 2525 17
Armada 2526 17
Assassin's Creed 2 .....10, 16, 17, 28, 118
Baby and Me 22
Batman: Arkham Asylum 15, 120
Battlefield 1943 .....13, 15, 28
Battlefield: Bad Company 2 .....13, 28
Battlefield: Битва за Нью-Йорк 118
Beneath a Steel Sky 27
BioShock 13
BioShock 2: Sea of Dreams 28
Black Mirror 2 12
Blood Bowl 118
Blur 28
Borderlands 12, 14, 68
Braid 27, 120
Broken Sword 27
Bully: Scholarship Edition 120
Burnout Paradise: The Ultimate Box 120
Call of Duty: Modern Warfare 2 .....12, 15, 64, 118
Call of Duty: World at War 120
Call of Duty: World at War 2 21
Call of Juarez: Bound in Blood 120
Ceville: Похождения тирана 118
Civilization Network 22
Civilization Revolution 22
Colin McRae DiRT 2 28
Command & Conquer: Red Alert 3 — Uprising 120
Crysis 18
Crysis 2 18
Daikatana 15
Dark Void 28
Daxter 18
Dead to Rights: Retribution 28
Death Rally 12
Devil May Cry 4 120
Diablo 3 20
Disciples 3: Renaissance 28
Divinity 2: Ego Draconis 74, 118
DJ Hero 25
Dogfighter 36
Dragon Age Journeys 16
Dragon Age: Origins 12, 16, 26, 118
Dreamkiller 98
Dynasty Warriors 4 Hyper 118
E.Y.E. 19
Elements of War 24
Empire Builder: Ancient Egypt 118
Empire: Total War 120
Eufloria 92
F.E.A.R. 24
F.E.A.R. 2: Project Origin 120
Fallout 11
Fallout 3 120
Fatale: Exploring Salome 108
FIFA Manager 10 114
FIFA 10 120
Football Manager 116
Garshasp 40
God of War 26
Gears of War 2 12
God of War: Chains of Olympus 18
Grand Theft Auto: San Andreas 15
Grand Theft Auto: Vice City 118
Grand Theft Auto 4 .....10, 28, 120
Guitar Hero 26
Halo 20
Halo 2 20
Halo 3 20
Heavy Rain: The Origami Killer 14

СОДЕРЖАНИЕ №12 (147) 2009

Borderlands Хай-тек-версия Diablo, ловко замаскированная под шутер

121 «Игромания» рекомендует

122-123 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ
122 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

124-157 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
124 Железные новости
126 Железные новинки
132 Тестирование видеокарты PowerColor Radeon HD 5870
138 Тестирование PSPgo
144 Новая линейка мышей Defender
145 Игровой компьютер Meijin LE-Ready Extreme
146 Видеокарта ASUS EAH4770 Formula
147 Тестирование руля W-3 Sportline
148 Материнская плата Gigabyte GA-MA770-UD3
149 Видеокарта ZOTAC GeForce GT 220
150 Тестирование игровой мыши CM Storm Sentinel Advance
153 Тестирование ИБП SVEN Power Smart 1500
154 Разумный компьютер за разумные деньги
156 Горячая линия: железо

158-170 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
158 По обложке встречают. Как меняются игровые обложки от региона к региону
164 Главные ошибки игрового копирайтера
168 Его «Аватар». Интервью с Джеймсом Кэмероном

172-173 ИГРОСТРОЙ

Машинариум Очаровательный квест про маленького раздвижного робота от автора дилогии «Саморост»

Алфавитный список игр в номере

Heroes of Might and Magic 28
Heroes of Might and Magic 3 16
Heroes Over Europe 118
Homeworld 17
Hostile Makeover 118
I'm Not Alone 27
Interstellar Marines 48
James Cameron's Avatar: The Game 28, 118
Joe Danger 38
Jumpgate: Evolution 28
Just Cause 2 28
Kane & Lynch 10
Katamari Damacy 11
Killzone 3 21
King's Bounty: Принцесса в доспехах 120
Left 4 Dead 120
Left 4 Dead 2 ..... 28, 118
Legends of Norrath 23
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues 28
LEGO Rock Band 16
Light of Altair 118, 120
Lineage 2: Легендарное издание 118
Lucidity 94
Mafia 2 28
Magic: The Gathering — Tactics 23
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure 25
Mass Effect 2 ..... 14, 28
Max Payne 118
Max Payne 2 118
Medieval 2: Total War 2 17
Metal Gear Solid: Peace Walker 21
Metal Knight Zero 21, 118
Mount & Blade: Огнем и мечом 118
Mystery of Cleopatra 118
Napoleon: Total War 28
NBA 2k9 102
Need for Speed: Nitro 11
Need for Speed: Shift 11, 120
Need for Speed: World Online 11
Ninja Blade 80, 118
Noby Noby Boy 11
Oddworld: Abe's Exoddus 18
Oddworld: Abe's Oddysee 18
Oddworld: Munch's Oddysee 18
Oddworld: Stranger's Wrath 18
On the Edge of the World 23
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising 22
Overlord 2 120
Painkiller: Resurrection 63, 118
Plants vs. Zombies 120
Prey 24
Prince of Persia: The Forgotten Sands 18
Prince of Persia: The Sands of Time 13, 18
Pro Evolution Soccer 118
Pro Evolution Soccer 2010 104
Prototype 120
R.U.S.E. 118
Race On 106, 118
Red Baron 20
Red Baron 3D 20
Red Dead Redemption 24, 28
Red Faction: Guerilla 120
Resident Evil 5 120
Resistance 3 21
Resistance: Fall of Man 19
Return of Alice 13
Rhythm Heaven 21
Ride to Hell 28
Risen 120
Rock Band 16, 24
Rocket Knight 58
Runaway: A Twist of Fate 28
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 120
Saw 88
Scivelation 35
Scratch: The Ultimate DJ 25
Serious Sam HD 28
Settlers 2: Зарождение цивилизаций 118
Shank 56
Shattered Horizon 28

ИГРОМАНИЯ

Аватар Интервью с Джеймсом Кэмероном об экзоскелетах, футуристических вертолетах, внимании к природе и первом в мире стереоблокбастере

174-195 ИГРА В ОНЛАЙНЕ
174 Новости онлайновых игр
176 Играем: Аллоды онлайн
182 Играем: Point Blank
186 Играем: Fallen Earth
192 Играем: Dragonica
194 Интересное в Сети

196-200 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ
197 Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition
198 Машинариум

202-203 КОДЕКС
202 Стандартные коды
203 Читательские пасхалки * Читательские хинты

204-207 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
204 Тест №12. Декабрь
205 Сканворд №12. Декабрь * Фотографическая память №12. Декабрь * Подведение итогов за №10/2009

208 GAME OVER?
208 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Аллоды онлайн
Borderlands

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Fatale
Dragonica
Машинариум
Venetica

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Samsung 2-я обложка
Ф-центр 3-я обложка
Мегафон 4-я обложка

В номере:
ASUS 9
COWON 115
EF 185
Electronic Arts 51, 73, 85
LG 7
Microsoft 201
MTV 119
Nokia 61
Samsung 41
Soft Club 113, 117, 171, 193, 207
Sony Ericsson 37
Sven 13
Superheroes.ru 17
Yota 39
«Банк Русский Стандарт» 167
Двадцатый Век Фокс СНГ 19, 23, 29, 133, 137
Дистрибьюторская компания Си-Трейд 131
ТехноМир 191

Алфавитный список игр в номере

Shattered Union 13
Shogun: Total War 17
Sid Meier's Civilization 22
Sid Meier's Pirates! 22
Silent Hunter 5 28
SimCastle 25
SimMars 25
Simon the Sorcerer: Тупые пришельцы 118
Singularity 28
Small Soldiers 15
Spice Road 20
Spider-Man: Web of Shadows 25
Spore Creature Keeper 28
Star Chamber 23
Star Wars: The Clone Wars — Republic Heroes 62, 118
Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition 90
StarCraft 2: Wings of Liberty 28
Stargate Online 23
Street Fighter 4 120
Superleague Formula 110
Tales of Monkey Island: The Trial and Execution of Guybrush Threepwood 109
Tap-Fu 19
The Beatles: Rock Band 24
The Dark Eye: Demonicon 44
The Elder Scrolls 5 22
The Oddbox 18, 28
The Saboteur 28
The Secret of Monkey Island: Special Edition 18
The Settlers 7: Paths to a Kingdom 28, 42
The Sims 25
The Sims 3 120
The Sims 3: World Adventures 28
The Witcher: Enhanced Edition 120
The Witness 27
The Zombie Island of Dr. Ned 14
They 24
Toki 53
Tom Clancy's Ghost Recon: Predator 19
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 16, 28
Torchlight 86
Trainz Simulator 2009: World Builder Edition 118
Tropico 3 118
Two Worlds 2 28
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 120
Warhammer 40 000: Space Marine 26
Wine Tycoon 63
Wisegal 118
Wolfenstein 120
World of Goo 11
World of Warcraft 28
World War One: The Great War 1914-1918 118
Zone of the Enders 3 21
ZT Online 118
Александр Невский 111
Безумные багги 118
Беспощадный патруль 118
Беспредел на бездорожье 118
Великие эпохи: Рим 118
Две сорванные башни 112
Дом, милый дом 118
Другой мир 118
Дрянные девчонки 118
Князь 3 100
Мастера бильярда. Американка 118
Машинариум 82
Метро 2033: Страх грядущего 17, 26, 28
Мировые гонки 118
Мистические истории. Тайны прошлого. Эдгар Аллан По 118
Над пропастью во тьме. Часть 2 118
Открыть огонь! Танковый прорыв 18
Покорители галактики 118
Правый марш. Восстание платформеров 52
Противостояние 3D: Перезагрузка 14
Профессиональная рыбалка 118
Скорость онлайн 118
Тоннельные крысы: Вьетнам 1968 118
Уличные гонки 118
Черное зеркало 2 118

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу, которое занимает отдельный двухслойный DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Мнение о **Brutal Legend**

ВИДЕОНОВОСТИ

Индустриальные

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц

Игровые

Aliens vs. Predator
Army of Two: The 40th Day
DUST 514
Final Fantasy XIV Online
Rabbids Go Home
The Saboteur
Метро 2033

SPECIAL

Репортажи

Army of Two: The 40th Day
Assassin's Creed 2
Brutal Legend
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
Dark Void
Just Cause 2
Star Wars: The Old Republic
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Blur
Dante's Inferno
Dark Void
Darksiders
Interstellar Marines
Lead and Gold: Gangs of the Wild West
Rocket Knight

PC

Runaway: A Twist of Fate
Shattered Horizon

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

История вселенной Halo
Тим Шейфер. Вспоминаем работы мастера
Интервью с актером Паскалем Лэнгдейлом и директором Quantic Dream Дэвидом Кейджем

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

A Boy and His Blob
Fallen Earth
Guitar Hero 5
Mini Ninjas
PS3 Slim
Scribblenauts
Maestro: Jump in Music
Wet

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Brutal Legend
Borderlands
Machinarium
Tropico 3
Uncharted 2: Among Thieves
Forza Motorsport 3

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Брутальные мысли Джека Блека
Borderlands
Mega 64: PlayStation 3 Slim
Monkey Island 2 на движке CryENGINE 2
Rabbids Go Home
ArmA 2: MasterCard
F.E.A.R. 2: Войны клонов

От винта!

Выпуски № 91, 108

История **Halo**.

ВСЕГДА В ТЕМЕ

Будь всегда в теме с новым телефоном LG Onliner. Благодаря встроенным приложениям популярных интернет-ресурсов, ты всегда будешь в курсе последних новостей и трендов, а удобная QWERTY-клавиатура позволит быстро делиться всем этим с друзьями. Развлекайся по полной!

LG Onliner
GW300

www.lg.ru

LG
Life's Good

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

DVD-МАНИЯ

Демоверсия **Race On**

ДЕМОВЕРСИИ
Football Manager 2010
Race On

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ
Темы DVD
Half-Life 2: Curse
Half-Life 2: Wars
Fallout 3: Cube Experimental
Neverwinter Nights 2: A Hunt Through the Dark Remastered
Подборки
ArmA 2
Command & Conquer: Red Alert 3
Left 4 Dead
Mount & Blade
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти
Soldat
Team Fortress 2

ИНТЕРЕСНОСТИ
.kkrieger
Death Rally
Driving Speed 2
Eufloria
FreeOrion
Kernel Panic
Warsow
Windosill

ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ
FarmCraft 2: Глобальный овощной кризис
Академия магии
Бато
Мир загадок. Животные
Остров сокровищ

ПАТЧИ
Risen (русская версия)
Machinarium (русская версия)
Tropico 3 (английская версия)

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Свежатина
Игроманский стандарт
Драйверы

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП
Демосцены
Скины для Winamp
Скины для Windows Media Player
Скины для AIMP
Обои для рабочего стола
Курсоры для Windows XP
Темы для Windows под DesktopX
Загрузочные экраны для Windows
Иконки для Windows

КОДЕКС
Читерские программы
CheMax
ArtMoney
Trainer Creation Kit
Dragon Unpacker
Сохранения (PC)
Cloudy with a Chance of Meatballs: The Video Game
F.E.A.R. 2: Reborn
FIFA 10
Prototype
Red Faction: Guerilla
The Sims 3
Zuma's Revenge
Черные бушлаты
Сохранения (PS3)
Borderlands
Katamari Forever
Madden NFL 10
Uncharted 2: Among Thieves
Сохранения (Wii)
A Boy and His Blob
Astro Boy: The Video Game
Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord
Final Fantasy 4: The After Years
Metroid Prime Trilogy
Muramasa: The Demon Blade
Star Wars: The Clone Wars — Republic Heroes
Сохранения (PSP)
Dissidia: Final Fantasy
Grand Theft Auto: Chinatown Wars
Madden NFL 10
NBA 2K10
Need for Speed: Shift
Tetris
Warriors Orochi 2
WWE Smackdown vs. Raw 2010
Трейнеры
Anno 1404
Batman: Arkham Asylum
BattleForge
Cabela's Outdoor Adventures
Call of Juarez: Bound in Blood
Dreamkiller
FIFA 10
Mini Ninjas
NBA 2K10
Operation Flashpoint: Dragon Rising
Overlord 2
Prototype
Risen
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти
Star Wars: The Clone Wars — Republic Heroes
Street Fighter 4
Transformers: Revenge of the Fallen — The Game
Virtua Tennis 2009
Warhammer 40 000: Dawn of War 2
Wine Tycoon
Wolfenstein
База кодов «Игромании»

Half-Life 2: Wars

Если не работает диск *Если вам попался неработающий диск, напишите по адресу* ***mistake@igromania.ru*** *или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 64, и мы его вам заменим.*

Windows®. Жизнь без преград. ASUS рекомендует ОС Windows 7.

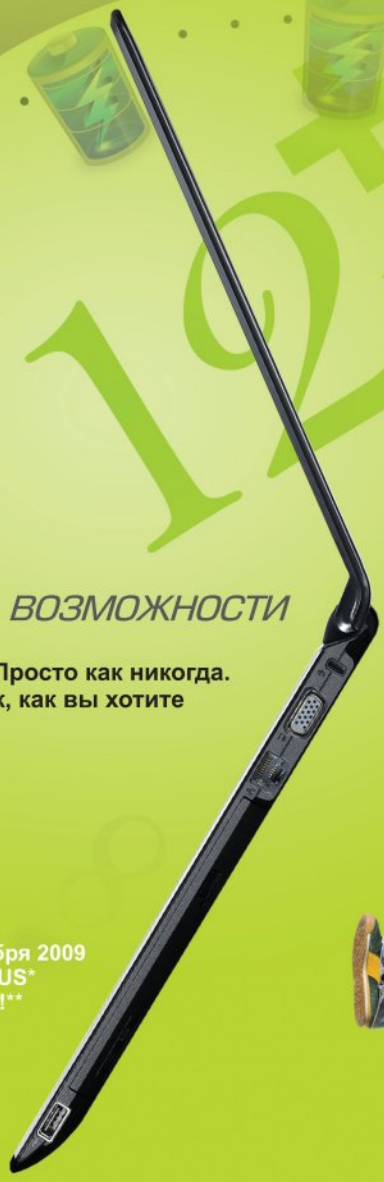
Windows 7

12hrs

Неограниченные возможности

Windows 7. Просто как никогда.
Работает так, как вы хотите

Технология ASUS Turbo33
12 часов автономной работы
< 2,5 см толщиной



АКЦИЯ!

с 01 ноября 2009 по 31 декабря 2009
Купи ноутбук или нетбук ASUS*
и получи модем СКАЙ ЛИНК!**

* кроме моделей со встроенным WiMax
** при условии подключения к сети

подробности на сайтах
www.asusnb.ru
www.skylink.ru

Товар сертифицирован, на правах рекламы

Ноутбуки ASUS UL серии

Новые ноутбуки ASUS UL-серии с предустановленной подлинной ОС Windows® 7 Домашняя базовая, оснащенные энергоэффективным процессором Intel® Core™ 2 Duo SU7300 с поддержкой эксклюзивной технологии ASUS Turbo33, позволяют добиться максимальных результатов как в работе, так и в игре. Тонкий (менее 2,5 см толщиной) ноутбук ASUS UL50V с дискретной видеокартой NVIDIA® GeForce® G 210M дает возможность насладиться самыми лучшими развлекательными приложениями, доступными на ноутбуках. Кроме того, эксклюзивная функция Graphix Boost позволяет в зависимости от текущих задач переключаться с интегрированного на дискретное графическое ядро, добиваясь экономии энергии или повышенной производительности. В результате время автономной работы ноутбуков ASUS UL-серии составляет до 12 часов*, поэтому можно работать и развлекаться целый день, где бы вы ни находились.

Новая серия ASUS UL. Неограниченные возможности.

*зависит от конфигурации и характера использования

www.asus.ru
Всемирная гарантия 2 года
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Информацию о том, где купить ноутбуки ASUS в Москве и Санкт-Петербурге, можно найти на сайте www.asusnb.ru

Владивосток: В-Лазер (4232) 218-000; ДНС (4232) 300-454; **Владимир:** Компьютер-Имидж (4922) 33-19-66; **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Буква (343) 22-22-025; Клосс (343) 216-17-01; Норд 8-800-2000-787; **Ижевск:** Корпорация «Центр» (3412) 91-88-11; **Казань:** Ноутбукофф (843) 264-39-32; **Киров:** Технополис (8332) 480-888; **Краснодар:** Владрос (861) 210-10-01; **Красноярск:** Аверс (3912) 560-561; Старком (3912) 49-11-11; **Липецк:** Регард-тур (4742) 220-555; **Новосибирск:** ГОТТИ (383) 362-00-44; Левел (383) 212-00-05; НЭТА (383) 304-10-10; Техносити (383) 22-33-770; **Нижний Новгород:** Алтэкс (831) 411-87-87; **Норильск:** Юрмала-М (3919) 46-73-36; **Омск:** РИТМ (3812) 20-05-08; **Пермь:** Ноутбукофф (342) 270-01-11; Ноутовъ (342) 210-10-84; **Ростов-на-Дону:** Иманго (863) 240-40-32; Сандайз (863) 243-65-65; **Самара:** Прагма (846) 270-17-01; **Саратов:** АТТО (8452) 444-111; **Сургут:** Компьютерный супермаркет «ПЕРВЫЙ» (3462) 247-000; **Томск:** Интант (3822) 56-00-56; **Тюмень:** Арсенал+ (3452) 797-070; **Ульяновск:** Симбирск-М+ (8422) 420-003; **Уфа:** Кламас (347) 291-21-12; ФортеВД (347) 260-00-00; **Чебоксары:** Кварток (8352) 62-55-51; **Якутск:** Респект (4112) 44-55-44

Рубрику подготовили: **Антон Белый, Михаил Лисецкий, Георгий Курган, Роман Епишин, Андрей Чаплюк**

ИГРОВОЕ КИНО

Как закололи сталью

ПРЕДЫСТОРИЮ ASSASSIN'S CREED 2 РАССКАЖУТ В КИНОЗАЛЕ YOUTUBE

«Не только играй, но и смотри!» — красиво призывает наша «Видеомания», а теперь еще и создатели **Assassin's Creed 2**. В нагрузку к интерактивному байопику о средневековом киллере Эцио отснята и смонтирована бесплатная короткометражка с живыми актерами. Широким PR-жестом игроков приглашают к окошкам YouTube: с конца октября на видеопортале презентуются отдельные части богато костюмированной драмы под названием **Assassin's Creed Lineage**. Пока доступен лишь первый из трех бесплатных эпизодов (14 минут).

В центре кинорассказа история-приквел с отцом Эцио в главной роли, видеоряд испещрен сценами насильственной смерти от ударов колюще-режущими предметами, а контрастное цветовое решение роднит Lineage с эпопеей о трех сотнях спартанцев (что неудивительно, съемки фильма осуществлялись той же студией **Hybride Technologies**).

«Колись, смерд, куда подевали Венецию?!»

ПОДРОБНОСТИ

Забыть о туалете и холодильнике

ИНДУС ПРОВЕЛ ДВОЕ СУТОК В GTA 4 — ПОМОГЛА ЙОГА

В Книге рекордов Гиннесса все чаще появляются достижения, так или иначе связанные с играми. При этом большая часть таких рекордов выглядит откровенной глупостью. На днях свое имя в историю вписал житель Индии Кирантан Патнайк. Представитель **Guiness World Records** Каролина Телин сообщила, что индус установил рекорд продолжительности игры, просидев за **Grand Theft Auto 4** ровно 40 часов и 20 минут. Он практически вдвое превысил предыдущий показатель, который принадлежал жителю США и составлял 28 часов и 1 минуту. Кирантан Патнайк играл в GTA 4 на PlayStation 3.

Свежеиспеченный рекордсмен утверждает, что его выносливость — результат занятий йогой и пробежек по утрам. Кирантан намерен продолжить тренировки и побить свой собственный рекорд, просидев за GTA 4 не менее 48 часов. Однако рекорд не без лукавства: после каждого часа игры индусу разрешался отдых не более 10 минут. Своим правом он воспользовался всего 4 раза. Так что и пища, и походы в туалет все-таки были!

Жизнь в Либерти-Сити прекрасна, и художник Патрик Браун в очередной раз подтверждает это.

ИГРОВОЕ КИНО

«Крепкий орешек» стал Кейном

БРЮС УИЛЛИС ВЗЯЛСЯ ИГРАТЬ В ЭКРАНИЗАЦИИ KANE & LYNCH

Несмотря на свой почетный возраст — 54 года — знаменитый Брюс Уиллис сыграет Кейна в фильме **Kane & Lynch**, который режиссер Саймон Крэйн снимает на основе одноименной игры. Кто будет Линчем, пока неизвестно. Продюсер картины Эдриан Аскари заявил, что Уиллис назвал сценарий Kane & Lynch одним из лучших среди всех, что он видел, а видел он сценарии практически всех боевиков за последние два десятка лет.

К сожалению, авторы пока не разглашают подробностей о сюжете картины, ограничиваясь лишь общим описанием. Фильм расскажет историю наемника, который ради спасения жены и дочки начинает сотрудничать с маньяком-шизофреником. Съемки «Кейна и Линча» начнутся в марте следующего года. По предварительным данным, проходить они будут в Южной Америке, Европе и в штате Луизиана, США, который известен своей популярностью в среде киноделов.

Для своего возраста Уиллис все так же бодр и по-прежнему в хорошей физической форме. Но образ человека, прошедшего через множество страданий, ему на себя примерить будет сложно.

Разработчики **Unity Technologies** сделали свой игровой движок **Unity** бесплатным. Речь о базовой комплектации технологии, ранее доступной за $200. Основными потребителями движка называются инди-разработчики, а сами авторы (среди которых видное место занимает Дэвид Гарднер из **Atari**) вложили в него уже свыше $5,5 млн.

Геймдизайнеру Кейте Такахаси (**Noby Noby Boy**, серия **Katamari**) доверили разработку концепции и дизайна детского парка развлечений Woodthorpe Grange. Он заявил, что никогда не любил намертво смонтированные горки и качели и потому собирается придать всем объектам больше степеней свободы — оторвать аттракционы, где можно, от пола. «Если позволят бюджет и техника безопасности», — сделал он разумную оговорку.

СОБЫТИЯ

Эксперимент удался

ПРОМОАКЦИЯ «ЗАПЛАТИ, СКОЛЬКО СЧИТАЕШЬ НУЖНЫМ ЗА WORLD OF GOO» ПРИНЕСЛА 57 000 КЛИЕНТОВ

За первую неделю действия акции «заплати, сколько хочешь за **World of Goo**», приуроченной к годовщине игры, ее купили 57 000 раз. Разработчики назвали свой эксперимент большим успехом. И чтобы проиллюстрировать ~~прирост новых клиентов~~ человеческую жадность, в студии **2D Boy** нарисовали график, в котором показали ценовые предпочтения людей, плативших разные суммы за 20-долларовую игру.

Большая часть продаж пришлась на людей, заплативших один цент: 16 852 человека отдали по минимуму. 6483 героя заплатили сумму в районе доллара, 15 797 людей сочло, что игра стоит не больше двух, и, наконец, 13 877 попали в планку «до 6 долларов» за цифровую копию. Еще четверо поклонников заплатили за WoG в два с половиной раза больше ее рекомендованной цены — $50. Благодаря акции 2D Boy заработали свыше $100 000. Надеемся, другие девелоперы возьмут на вооружение пример их щедрости, еще и оправданной с позиции маркетинга.

Разработчики так и не выпустили обещанную шестую главу Moon, действие которой происходило бы на Луне и которая стала бы эксклюзивом для европейцев.

ИГРОВОЕ КИНО

Лже-Фол

РЕЖИССЕР ВОСПОЛЬЗОВАЛСЯ ГРОМКИМ ИМЕНЕМ БЕСПЛАТНО

Ксавье Генс, режиссер кинокартин «Граница» и «Хитмэн», намерен снять футуристический триллер **Fallout**. Его «Хитмэн» — квелая адаптация известной игры к 35мм-пленке, и возможно оттого ни режиссер, ни его кинокомпания не лицензировали права на бренд Fallout, принадлежащие холдингу **ZeniMax**. Информацию подтверждает и Пит Хайнц, который сообщил, что его компания владеет всеми правами на соот. интеллектуальную собственность, и не отчуждала их в пользу съемок фильма.

Тем самым нелегитимный отпрыск с рабочим названием Fallout станет попыткой сыграть на звучном имени, чуточку подменив акценты. Действие картины развернется в разрушенном ядерной катастрофой Нью-Йорке, а главными источниками вдохновения являются драма «Нападение на 13-й участок» и хоррор «Повелитель мух». Сообщается, что фильм станет историей выживания, а съемки начнутся в Восточной Европе в феврале 2010-го — надеемся, что в России. В числе трех продюсеров числится небезызвестный Тони Крантц, работавший вместе с Дэйвидом Линчем над фильмом «Малхоланд Драйв». Сценарий написали Карл Мюллер и Эрон Шиан.

Атомный взрыв уничтожил всех юристов. Жить стало лучше.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Повод для горделивой статистики

В МИРЕ ПРОДАНО СВЫШЕ 100 МИЛЛИОНОВ ИГР СЕРИИ NEED FOR SPEED

В конце октября компания **Electronic Arts** с гордостью сообщила, что суммарные продажи всех игр франчайза **Need for Speed** за всю его историю перешагнули внушительную отметку в 100 миллионов проданных копий. Рекорд был зафиксирован с продажей первой после ста миллионов коробки **Need for Speed: Shift**. В компании резонно отмечают, что игровая серия стала «мощным феноменом поп-культуры», а параллельно с этим принесла своим создателям свыше $2,7 миллиарда!

«Немногие игры перешагивают отметку в 100 миллионов, так что это весомая честь. У нас есть миллионы фанатов, которых следует благодарить за достижение такого результата», — заявил Франк Жибо, президент бренда **EA Games**. Была обнародована и забавная статистика: за историю NFS игроки проехали свыше 279 миллиардов миль дорог и гоночных трасс, с 1994 года пятнадцать частей игры вышло на 14 платформах, игры сериала перевели на 22 языка в более чем 60 странах, а пользователи создали более 17 триллионов индивидуальных автомашин.

Если бы все проданные коробки NFS разложили на земле, они заняли бы территорию 173,609 стандартных футбольных полей. Кроме того, авторы сообщили, что PC-эксклюзивная игра **Need for Speed: World Online** выйдет в США осенью 2010-го. Бесплатная онлайновая гонка будет работать в окне браузера, а существовать — за счет встроенной рекламы и микротранзакций игроков. Бета-тестирование проекта стартует в Тайване и Гонконге уже этой зимой.

Аркадная NFS: Nitro к моменту выхода этого выпуска журнала, скорее всего, уже появится на Wii и DS.

Определился российский издатель адвенчуры **Black Mirror 2** — им станет компания «**Новый диск**», которая уже в декабре этого года издаст в России хоррор-игру под названием «Черное зеркало 2».

ИНДУСТРИЯ

Wii вылетела из лидеров

ГОДОВАЯ ПРИБЫЛЬ NINTENDO ВПЕРВЫЕ ЗА 6 ЛЕТ УПАЛА

В октябре **NPD Group** подвела итоги сентябрьских продаж приставок и видеоигр, и, к огромному удивлению большинства, после публикации результатов выяснилось, что продажи PlayStation 3 в США обогнали и Xbox 360, и Wii. Рост спроса на приставку от **Sony** объясняется тем, что с 1 сентября начались продажи PS3 Slim, облегченной и удешевленной модификации. Несмотря на то, что игровая индустрия сгенерировала $1,28 млрд прибыли в сентябре 2009-го и этот показатель на 1% больше сентября 2008-го, спрос на слегка устаревшую Wii стабильно снижается. В связи с тенденцией падающего спроса агентство **Bloomberg** поторопилось сделать неутешительные выводы.

По мнению аналитиков агентства, годовая прибыль Nintendo может впервые за шесть лет сократиться. Виновато не только падение продаж Wii, но и укрепление позиции йены как валюты в мировой экономике. Чистая прибыль компании может упасть на 11%, до $2,7 млрд. Итоги финансового года Nintendo были обнародованы 29 октября, и прибыль действительно впервые за 6 лет сократилась. Сатору Ивата надеется, что финансовое положение в 2010-м улучшит датчик Wii Vitality Sensor, который компания запустит в марте 2010-го.

Сатору Ивата и Сигеру Миямото радуются недавнему присвоению Nintendo награды как лучшей в мире компании 2009-го.

СОБЫТИЯ

Бесплатные гонки с Дюком

REMEDY РАЗДАЮТ ИГРУ DEATH RALLY ЗА СПАСИБО

Родители Макса Пейна из **Remedy Entertainment** сделали свою игру 1996 года **Death Rally** бесплатной. Полная версия аркадных гонок с видом на машинки «строго сверху» появилась на сайте **FileShack**. Известно, что при переносе DR на современные компьютеры пострадал мультиплеер, и на это Remedy отвечает словами, что, мол, гонка в свое время была заточена под модемное соединение и сети стандарта IPX, и оттого сетевой код нуждается в полной переработке. Трудиться во благо старенькой игры, разумеется, никто не собирается, но это не отменяет встроенной в игру возможности посоревноваться с самим Дюком Нюкемом и даже расстрелять его тачку. И, кстати, всего 42 Мб.

Бесплатно. Разрешение 640x480. Берете?

ЛЮДИ

Откровения по Пахтеру

ГЛАВНЫЙ ПРЕДСКАЗАТЕЛЬ ИНДУСТРИИ О BORDERLANDS И MICROSOFT

«**Borderlands** отправили на смерть», — заявил Майкл Пахтер, известный в игровой индустрии аналитик агентства **Wedbush Morgan**. По его мнению, игра будет обезглавлена (он так и сказал — «декапитирована») вышедшими практически одновременно с ней хитами **CoD: Modern Warfare 2** и **Dragon Age: Origins**. «Аудитория у проектов та же. В игре не так много RPG, как они пытаются нас убедить. Если это RPG, ее уничтожит DAO, если шутер — MW2 проедет по нему паровым катком». По здравому мнению Пахтера, у такой игры обязано быть «собственное окно», которое не стравливало бы ее с неминуемыми бестселлерами.

Спустя некоторое время Пахтер проехался по **Microsoft**. Он подозревает компанию в желании «обломать кайф» PC-игрокам. «Дело в прибыли, — прокомментировал он дефицит перенесенных с Xbox 360 на PC игр. — Microsoft хочет, чтобы вы никогда больше не играли в игры на PC, а использовали для них только приставку Xbox 360». Самый здравый стимул для PC-игроков мигрировать туда — сделать 360-эксклюзивными те проекты, в которые они по-настоящему хотят поиграть. Например, **Gears of War 2**. В дальнейшем Microsoft, по словам Пахтера, будет вынуждать игроков пользоваться Xbox 360, помогать людям оформлять подписку на Gold-аккаунты, стоимость которой будет расти в геометрической прогрессии.

Один из боссов с обложки Borderlands, и тот — суицидальщик. Наверное, это и ввело Пахтера в заблуждение.

Открылся сайт проекта Американа Макги **Return of Alice** — на странице размещен тематический ролик из будущей игры, где слепленная из пластилина безумная Алиса лежит на кушетке у психолога и разглядывает ползающую по потолку сороконожку. Пугающее видео сообщает, что вернется Алиса в 2011 году. Разработкой занимается студия **Spicy Horse**, изданием на платформах PC, X360 и PS3 — **EA**.

ИГРОВОЕ КИНО

Новый проект Брукхаймера

ПРОДЮСЕР ДЖЕКА ВОРОБЬЯ ПЕРЕКЛЮЧИЛСЯ НА ИСТОРИЮ О РАСПАДЕ США

Кинопродюсер Джерри Брукхаймер поручил сценаристу Джозефу Майклу Стражински («Подмена», «Вавилон-5», «Капитан Пауэр») адаптировать игру **Shattered Union** (PC, PS2, Xbox) к сценарию игрового фильма. По данным главного голливудского правдолюба, вестника **Variety**, поручение было неспроста — следующим фильмом **Jerry Bruckheimer Films** станет экранизация Shattered Union, созданной **PopTop Software** и изданной **2K Games** в 2005 году.

Сюжет стратегии предлагал почву для любопытной драмы — в игре некоторые из штатов Америки решили отделиться от США и создать собственные правительства. В рамках беспорядков бандиты взрывают атомную боеголовку в Вашингтоне, и это провоцирует хаос и беззаконие, а затем приводит к гражданской войне. В игре страна разваливается на глазах — Евросоюз вводит в Америку свои «миротворческие» войска, а Россия по доброй памяти конфискует Аляску. Ужас и способ из него выйти — от продюсера неунывающего Джека Воробья. Расходы на производство картины возьмет на себя кинокомпания **Disney**. В настоящее время Брукхаймер также занят в киноадаптациях игр **BioShock** и **Prince of Persia: The Sands of Time**.

Карта США раздираема противоречивыми правительствами. Брукхаймер превратит распад страны в угодный всем хеппи-энд. Как патриот, он не имеет права поступить иначе.

SVEN®
AP–620
ИНТЕРНЕТ-ТЕЛЕФОНИЯ,
ВИДЕОКОНФЕРЕНЦИИ,
ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ,
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ,
РАСПОЗНАВАНИЕ РЕЧИ,
ИЗУЧЕНИЕ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

ОБЩАЙСЯ!

· Система SVEN PNC
· Усиленный бас
· Поворотный микрофон

ЖИВИ!

ИГРАЙ!

www.sven.ru
Информация о товаре по телефону: +7 (495) 22-33-44-5
Адрес технической поддержки: info@sven.ru
На правах рекламы

SVEN®
YOU WANT – WE CAN

В конце октября Дэвид Кэйдж из **Quantic Dream** взялся защищать взрослое содержание собственной игры **Heavy Rain: The Origami Killer**. Выступая на выставке Eurogamer Expo в Лондоне, он рассуждал о правомочном использовании секса в своих играх и отметил следующее: «Когда тебе 18 лет… ты не будешь шокирован до конца жизни только потому, что увидел соски».

АНОНСЫ

Остров зомби имени Неда

АНОНСИРОВАН ПЕРВЫЙ АДДОН К ИГРЕ BORDERLANDS

Еще до официального выхода **Borderlands** издательство **2K Games** анонсировало первый аддон к постапокалиптическому шутеру. Скачиваемое дополнение с названием **The Zombie Island of Dr. Ned** должно выйти в конце 2009 года. Добавка появится на тех же платформах, что и оригинальная игра: PC, Xbox 360, PlayStation 3. Сообщается, что за $10 (или 800 MS points в случае с Xbox 360) игроки получат возможность помочь некоему доктору Неду вылечить целый город — Jakobs Cove — от вируса, превращающего горожан в зомби.

Но прежде придется неоднократно спасать Неда от разъяренных мертвецов, параллельно с этим ведя поиски лекарства. Это первое из нескольких запланированных к игре дополнений. Помимо новых противников, зомби, в игру будут добавлены уникальные предметы и новые артефакты.

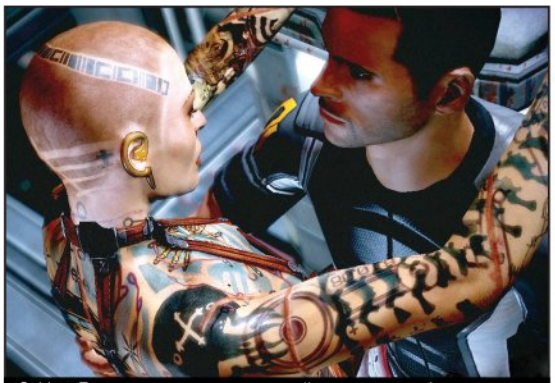
Кстати, еще до релиза Borderlands копия игры утекла в Сеть. **Microsoft** провела серию пожизненных блокировок учетных записей тех людей, которые играли в нелегитимные копии BL через Xbox Live. Представитель компании Стивен Тулуз заявил, что «когда вы играете в проект до официального релиза в службе LIVE, и я знаю, что у вас его не должно быть в принципе, сделать правильный вывод мне не сложно». Тем не менее получившие копию журналисты могли не волноваться — «если у вас имеется рецептик, играйте на здоровье. Мы уничтожаем только нелегалов».

Бухта Джейкоба превратилась в пристанище для пожирателей мозгов! Исправлять, как обычно, придется нам.

СОБЫТИЯ

Игра массового воздействия

ДЛЯ ПРЕДВАРИТЕЛЬНО ЗАКАЗАВШИХ MASS EFFECT 2 ПРЕДУСМОТРЕНЫ ПЛЮШКИ



Subject Zero — последняя на текущий момент «разоблаченная» спутница Шепарда. Отношения у них, судя по скриншоту, намечаются тесные.

Обычно начало года оказывается скудным на хорошие игры. Разработчики и издатели отходят от рождественских праздников, да и покупатели уже потратили большую часть денег на подарки. Но следующий январь станет исключением из правил — издательство **Electronic Arts** преподнесло фанатам приятный сюрприз, назвав точную дату выхода ролевой игры **Mass Effect 2**. Долгожданная RPG от **BioWare** появится одновременно на Xbox 360 и PC 26 января в Америке и 29 января в Европе. Издатели сообщают, что крупные магазины готовят для покупателей всевозможные дополнительные материалы.

Заказавшие игру в **GameStop** получат бонусную внутриигровую броню Terminus, увеличивающую скорость передвижения и мощность энергощита. Также те, кто поторопится, получат оружие The M-490 Blackstorm. Другие ретейлеры предлагают броню Inferno Armor в качестве награды за предзаказ. Осталось только надеяться, что PC-версию в последний момент не перенесут, как это стало модным сейчас делать с большинством мультиплатформенных релизов.

ПОДРОБНОСТИ

Таджики как камень преткновения

РОССИЯ ПРОТИВ США В ИГРЕ «ПРОТИВОСТОЯНИЕ 3D: ПЕРЕЗАГРУЗКА»

Издательство «**Руссобит-М**» поручило российской «фабрике игр», студии **GFI**, разработку новой стратегии из популярного в России цикла «**Противостояние**». Выход игры запланирован на самое ближайшее время, и только на PC. Помимо классической стратегии в реальном времени, купившие игру получат сюжет в духе «как у Клэнси, только по-русски» и соответствующую кампанию из двенадцати миссий.

Сюжет заслуживает отдельного рассмотрения — байка о том, как летом 2010-го Российская империя пошла войной на США из-за общих интересов в Таджикистане, выступает на грани абсурда, которую не так давно перешагнула «Сталин против марсиан». Ранее игра называлась «Противостояние 5: Война, которой не было», но проект заморозили, а на базе прежних разработок решили создать «**Противостояние 3D: Перезагрузка**». Известно, что помимо главных враждующих сторон в сюжете засветятся ~~марсиане~~ талибы, таджики и пакистанцы.

Все, что выходит у авторов сейчас, — некая «Линия фронта: Битва за Таджикистан». А до релиза осталось всего ничего.

Один из разработчиков **Batman: Arkham Asylum**, Шефтон Хилл, намекнул в интервью журналу **Official PlayStation Magazine** на разрабатываемый сиквел. Он сказал, что ему не разрешается комментировать вопросы о продолжении игры, но команде разработчиков еще есть о чем рассказать, более того — им дарована привилегия работать над миром Бэтмена. «Мы взволнованы будущими возможностями», — сказал г-н Хилл.

Nokia сообщила дату официальной смерти платформы N-Gage. Поддержка консоли прекратится с сентября 2010-го, новых игр для гибрида приставки и мобильника создаваться не будет — во всяком случае, официально. Владельцам провального гаджета Nokia предлагает перебраться в новый онлайн-магазин мобильных игр **Ovi Store**, раскруткой которого компания сейчас и занята.

ПОДРОБНОСТИ

Своя служба

В COD: MW2 ДОБАВЯТ ПОДДЕРЖКУ СЕТЕВОЙ СЛУЖБЫ IWNET

Морские котики в одной лодке, из которой никак не вылезешь. Такая вот аллегория службы IWNet.

Игроков в PC-версию **Call of Duty: Modern Warfare 2** лишат возможности создавать свои выделенные серверы для сетевой игры. Такое решение было принято компанией **Infinity Ward** в пользу развития и улучшения собственной службы для проведения матчей. Она будет называться **IWNet** и станет частью грандиозной задумки разработчиков сделать игру «равноправной на всех платформах».

Роберт Боулинг из IW заявил, что авторы разработали эту систему, чтобы «позволить игрокам на PC проводить рейтинговые матчи» так же, как это было в консольной версии первой части Modern Warfare. Службы Xbox Live и PlayStation Network поддерживали систему матчмейкинга, «а у PC ее не было никогда, и потому мы решили сами разработать ее, чтобы игроки смогли находить соперников своего уровня». Помимо того, что новая служба будет «разительно отличаться от того, что игроки привыкли видеть во франчайзе Call of Duty», она поможет компании бороться с пиратами.

Игрокам не понравилась идея отказаться от выделенных серверов, и они составили петицию с требованием вернуть их назад в игру. Подписанты петиции угрожают, что в случае невыполнения единственного требования они проигнорируют сиквел. Под петицией уже подписалось свыше 177 тысяч человек. Им также не нравится то, что в Великобритании игра получила серьезный рейтинг «от 18 и старше».

ИНДУСТРИЯ

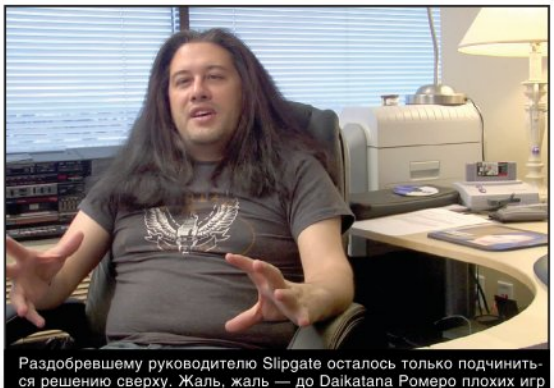
Джону Ромеро «сменили формат»

А В ЕГО СТУДИИ SLIPGATE IRONWORKS ПРОВЕЛИ МАССОВЫЕ УВОЛЬНЕНИЯ

Безымянная ММО-игра студии **Slipgate Ironworks** была вынуждена «сменить формат» после многочисленных сокращений в студии. Что примечательно, студия основана выпускником **id Software** Джоном Ромеро, а собственником активов студии и прав на ММО выступает компания **Gazillion**.

Последняя приняла решение о реорганизации студии с целью «достучаться до самых широких слоев играющих масс, а также лучше воплотить конечную цель». Джон Ромеро сохранил место руководителя проекта и студии, но около 50 человек оказались на улице. Ему осталось только вздохнуть: «Увольнения в нашей студии оказались трудным периодом. Всем, кто потерял работу, — удачи с их карьерами. У нас была шикарная команда…»

Первое упоминание о загадочном проекте, использующем движок BigWorld Engine (буквально «двигатель большого мира»), датируется 2006 годом. С тех пор никаких новых сведений об игре, за исключением смены курса, от авторов не поступало.



Раздобревшему руководителю Slipgate осталось только подчиниться решению сверху. Жаль, жаль — до Daikatana Ромеро плохих игр не делал.

СОБЫТИЯ

От сжигания книг к сжиганию видеоигр

НЕМЦАМ ПРЕДЛОЖИЛИ ВЫБРОСИТЬ КРОВАВЫЕ ИГРЫ, НО ИМ ВСЕ РАВНО

Афиша официального мероприятия.

Немецкое движение против видеоигр сделало огромный шаг вперед в борьбе с «играми, имитирующими убийство людей» — проще говоря, «играми-убийцами», для которых в Германии припасено слово *Killerspiele*. В марте этого года в городке Виннеден произошла трагедия, когда 17-летний поклонник агрессивных видеоигр Тим Кречмер расстрелял 15 человек, после чего застрелился сам. Спустя полгода власти города поставили около Штутгартской оперы специальный контейнер для «игр-убийц».

Организаторы акции рассчитывали на то, что люди не только пойдут к контейнеру, как в Мекку, но и выбросят туда проклятущие диски с поощряющими насилие играми. Каждому участнику акции полагался билет на участие в лотерее, выигрыш в которую составлял копию майки сборной Германии по футболу с подписями игроков. Выброшенные игры организаторы собирались сжечь под лозунгом «Ничего не изменится, если мы не предпримем меры».

В итоге акция полностью провалилась — 17 октября, в положенный день, два подростка выбросили три игры — **GTA: San Andreas**, **Battlefield** и **Small Soldiers**. Оператор просил их вытаскивать из контейнера диски и переснимал сцену несколько раз. Первая попытка достучаться до совести и сознательности людей в силу своей нелепости, а также из-за безразличия — провалилась.

Похоже, **Splinter Cell: Conviction** на некоторое время останется эксклюзивом для приставки Xbox 360 и на PC выйдет не сразу. Так, по крайней мере, следует из слов президента студий **Ubisoft Toronto** и **Ubisoft Montreal** Янниса Маллата: «До дальнейшего уведомления бренд остается на X360. Однако прошу понять, я всего лишь делаю игры, поговорите с людьми в Париже для окончательного ответа». Тем самым игра пока остается консольным эксклюзивом и выйдет в США 23 февраля.

АНОНСЫ

Дети флэша

СЕРИЯ DRAGON AGE ПРЕВРАТИТСЯ ЕЩЕ И В БЛОКБАСТЕР ДЛЯ БРАУЗЕРА

Студия **BioWare** не шутила, заявляя о больших планах для франчайза **Dragon Age**. Недавно продюсер серии Майкл Дэрра заявил, что выпуск скачиваемого контента к DAO растянут на два года, выпустив первый DLC-пакет 3 ноября, в день североамериканского выхода игры. Также Дэрра сказал, что полноценный инструментарий, скорее всего, выйдет на PC, а простые DLC-пакеты — от наборов предметов и квестов на час-полтора до полноценных аддонов — будут выходить на всех платформах. Планы как-никак большие.

Позднее к Майклу присоединился Итэн Левай из **EA 2D**, сообщивший о секретной линейке ролевых флэш-игр **Dragon Age Journeys** в соответствующей вселенной. Проекты, работы над которыми, как выяснилось, ведутся с ноября прошлого года, напрямую связаны с Dragon Age: Origins. Они содержат различные отсылки к сюжету этой амбициозной RPG, а также включают в себя предоставленные разработчиками из BioWare иллюстрации. DAJ состоит из трех частей, первая из которых озаглавлена **The Deep Roads** и посвящена городу гномов Орцаммару и прилегающим к нему территориям. Браузерка уже вышла, и за ее прохождение в инвентаре героя DAO появляются бонусные пояс, амулет и шлем.

Боевая система флэш-версии DA подозрительно напоминает слегка подзабытую HoMM 3.

СОБЫТИЯ

Сенсационные заявления Ubisoft

МЫ МОЖЕМ СДЕЛАТЬ ХОТЬ 35 ASSASSIN'S CREED

В интервью сайту **Xbox World 360** продюсер **Ubisoft** Себастьен Пуэль заявил, что его частенько спрашивают о третьей игре, которая последует за **Assassin's Creed 2**. «Мы можем сделать хоть тридцать пять таких игр», — самонадеянно заявил он то ли в шутку, то ли из-за приступа собственной важности.

Рассуждая конкретно о третьей части человекоубийственного экшена, Пуэль заявил, что «ничто не останавливает нас от того, чтобы сделать главного героя женщиной-диверсантом в Англии в период Второй мировой войны». Ведь, как известно, структура игры предполагает прогулки по генетическим воспоминаниям одного из потомков великих убийц, и потому сюжет теоретически может отправиться в любую точку истории. Пуэль сообщил, что команда обсуждает идею сделать героя женщиной в эпоху войны, потому что «экономиками Англии и Франции занимались женщины, а мужчины занимались сражениями». Насколько серьезны были эти размышления, мы узнаем не раньше, чем выйдет вторая часть о приключениях аристократа Эцио. Консоли получат ее 17 ноября (то есть уже к моменту выхода этого номера «Игромании»), владельцы PC — в начале 2010-го.

Вместе с AC2 компания Ubisoft возьмет новую для себя графическую высоту. Игра выглядит как конфетка!

ПОДРОБНОСТИ

Игра по Queen «вероятна»

ГИТАРИСТ ГРУППЫ-ЛЕГЕНДЫ НАМЕКАЕТ НА СКОРЫЙ АНОНС ИГРЫ

Компания **Warner Bros.** опубликовала список песен из игры **Lego Rock Band** для Xbox 360 и PS3, попутно рассказав о возможности импорта и экспорта мелодий. Так, владельцы приставок от **Sony** и **Microsoft** смогут загрузить в Lego Rock Band все композиции из **Rock Band Music Store**, которые пройдут «возрастную аккредитацию» — в пластмассовый музыкальный симулятор открыт путь лишь «семейной» музыке. Однако возможен и другой вариант: перенос песен с диска Lego Rock Band в обычную Rock Band. Правда, опция это не бесплатная и стоит $9,99. В Европе игра появится уже 27 ноября.

Между прочим, группа **Queen** дала согласие на перенос образов артистов в Lego Rock Band, а гитарист группы Брайан Мэй заявил, что для него «это величайшая награда — быть увековеченным в Lego-игре». Теперь, по его утверждению, все его мечты сбылись. Еще Брайан открытым текстом сказал, что сейчас «в кулуарах происходит движуха», и музыкальная игра со словом **Queen** в соседстве с брендом **Rock Band** вполне может стать реальностью. «Думаю, все может случиться...» — хотелось бы, Брайан!

Большая честь стать одним из этих человечков, да.

Ubisoft сообщает, что демоверсии **Assassin's Creed 2** ни для одной из платформ (PC, Xbox 360, PlayStation 3) создано не будет. По словам представителя издательства, вырезать из единого и неразрывного мира игры демонстрационную часть попросту невозможно.

Концовка игры **Alan Wake** будет держаться в строжайшем секрете. **Remedy Entertainment** собирается до весеннего релиза игры рассылать пресс-копии (превью-версии) с вырезанной концовкой. Руководитель студии Матьяс Милирин заявил, что им приходится быть невероятно осторожными с той частью сюжета, которую они обнародуют. «Сам я хотел бы зажать концовку, не хочу, чтобы кто-то из журналистов испортил ее для игроков. И да, это мое личное восприятие».

АНОНСЫ

Свет в конце эскалатора

ИГРА METRO 2033 ВСЕ-ТАКИ ВЫЙДЕТ, НИЗКИЙ ПОКЛОН THQ

Литературный феномен «Метро 2033» писателя-самопродвиженца Дмитрия Глуховского взял еще один барьер на пути к всемирному признанию. Шутер «**Метро 2033: Страх грядущего**» по мотивам нашумевшего фантастического романа, с 2006-го варящийся в котлах украинской студии **4A Games**, приобрел издателя самой высокой пробы. **THQ** выписала проекту путевку в жизнь на платформах PC и Xbox 360 и установила дедлайн для разработчиков — начало следующего года.

Всего несколько месяцев остается у 4A Games, чтобы выполнить стартовые обещания: «технологию визуализации, базирующуюся на психооптическом восприятии человека»; глубокий тактический ИИ; витиеватую, как московская подземка, систему заданий. Напомним, что главный капитал «Метро» — сеттинг. Писатель Глуховский воплотил на бумаге сложный постапокалиптический микрокосмос: наверху радиоактивный город, внизу — поделенный на группировки обитаемый столичный метрополитен.

Главный герой Артем движется опасным маршрутом от станции «ВДНХ» до центра, стремясь в легендарный Полис — крупнейший оплот цивилизации и культуры в погребенном мире. Будет ли играть в «Метро 2033» так же интересно, как и читать книгу, узнаем вскоре. Пока же в нашем распоряжении угрюмый тизер на сайте ***metro2033game.com***.

Осторожно, двери закрываются. Следующая остановка радиоактивна.

ПОДРОБНОСТИ

Роберт Смит займется «АРМАДОЙ 2526»

АНОНСИРОВАНА НОВАЯ ИГРА ОТ ВЕДУЩЕГО ДИЗАЙНЕРА MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Matrix Games и **Ntronium Games** сообщили о подписании соглашения о совместной разработке космической стратегии **Armada 2526**. Точный жанр определить трудно, ведь в «Армаде» будут сплетены походовый режим и элементы из стратегии в реальном времени. Главным дизайнером проекта назначен Роберт Смит, известный ключевыми ролями в пяти проектах серии **Total War**, от Shogun до Medieval 2.

Давным-давно, еще в 1991 году, Смит и его **Interstel Corporation** выпустили на персоналках DOS-игру **Armada 2525**, из которой черпали вдохновение авторы культовой 4X-стратегии **Master of Orion**. В сиквеле игрокам понадобится заниматься тем же — руководить одной из рас, двигая ее к превращению в могучую галактическую империю. Способы стать лучшими для знатоков Total War окажутся заурядными: разведка ресурсов и планет, исследовательская деятельность, дипломатия и торговля, строительство новых колоний и руководство космическими флотилиями. В любой момент в игре можно нажать на пробел, включить паузу и обдумать дальнейшие действия. К выпуску проект планируется в первом квартале 2010 года.

Сражения в космосе легко перепутать со скриншотами из первой части стратегии Homeworld. Похоже, Смит втайне ото всех и в ее разработке участвовал.

Конан
Конан варвар

Штурмовик
Звёздные войны

Мир
Пуллип

Джокер
Тёмный рыцарь

Чужой
Классический Чужой

Хищник
Хищник 2

Гарри Поттер
Гарри Поттер

Элвис Пресли
Привет с Гавайев

Маркус Феникс
Механизм войны

Алукард
Кастлвания

Световой меч
Звёздные войны

Кратос
Бог войны

Кольцо Всевластия
Властелин Колец

Бешеный кролик
Рэйман

Магазин предметов коллекционирования, обожания и поклонения с доставкой

SUPERHEROES.RU

ПРИХОДИТЕ К НАМ В ГОСТИ

На правах рекламы

Не так давно Джордан Мехнер, создатель сериала Prince of Persia, зарегистрировал торговую марку **Prince of Persia: The Forgotten Sands**. Вскоре после этого стало известно, что следующая игра в серии PoP будет анонсирована весной 2010-го и, скорее всего, сюжетно продолжит историю PoP: Sands of Time. Тем более что киноадаптация игры выйдет на экраны 28 мая 2010 года.

СОБЫТИЯ

Странный мир в странной коробке

ТРЕТЬЯ И ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТИ ЦИКЛА ODDWORLD ВЫЙДУТ НА PC

После нескольких лет консольной эксклюзивности игры **Munch's Oddysee** (2001) и **Stranger's Wrath** (2005) из цикла **Oddworld** выйдут на PC. До этого в них могли сыграть лишь владельцы Xbox. Один из идеологов серии, основатель компании **Oddworld Inhabitants** Лорни Лэннинг, в интервью сайту **Bitmob** заявил о намерении скомпилировать все игры сериала и выпустить их уже этой зимой общим сборником **Oddbox**. Таким образом, в антологию войдут как две вышеупомянутых игры, так и вышедшие ранее на PC платформеры **Oddworld: Abe's Oddysee** и **Oddworld: Abe's Exoddus**.

Все четыре игры будут распространяться через службу цифровой дистрибьюции **Steam**, а также с помощью других, неназванных сетей. Кроме того, Лорни сообщил о подписании контракта, согласно которому в PSN 22 октября появились первые две игры из серии, рассказывающие о приключениях Эйба. И последнее — Лэннинг обмолвился о том, что в разработке находится новый проект в мире Oddworld. О дате его анонса студия Oddworld Inhabitants сообщит позднее.

Последняя на сегодня часть Oddworld посвящена Страннику, самому боевитому из героев, за которых нам довелось играть в Странномире.

АНОНСЫ

Archon возвращается на PC

АВТОРЫ РЕШИЛИ, ЧТО 26-ЛЕТНЕГО ПЕРЕРЫВА БУДЕТ ДОСТАТОЧНО

Разработчики из **React Games** собираются выпустить PC-ремейк игры **Archon**, вышедшей в 1983 году. Реанимировать бренд на его родной платформе React Games решили после успешных продаж портированной версии для платформы iPhone. Там игра вышла в июне этого года.

Проект Archon представляет собой гибрид шахмат и боев один на один. У пешки, которую пытаются съесть в Archon, есть шанс победить офицера (или, скажем, единорога), если в аркадном бою она сможет с помощью своих атак убить раньше, чем быть убитой. При этом все фигуры по доске перемещаются в соответствии с шахматными правилами. 26 лет — срок, за время которого можно было хорошенько обдумать нововведения в концепции, и авторы решили расширить «боевые шахматы» за счет поддержки сетевой игры на четверых, растущих в уровнях персонажей, индивидуальных дизайнов досок, системы трофеев и онлайновых чартов. Кроме того, как и в истории с недавней **The Secret of Monkey Island: Special Edition**, в этом ремейке будут и современная, и старая 8-битная версии игры. Возможность предзаказать игру появилась 15 октября, но окончательная дата выхода проекта до сих пор неизвестна. Также в конце октября React выпустили вторую часть **Archon: Conquest**, содержащую 4 кампании и 60 квестов.

Из-за этой-то игры для iPhone авторы и решили попытать счастья на PC.

ИНДУСТРИЯ

Рабочие лошадки индустрии

READY AT DAWN ВКЛЮЧИЛИСЬ В БИТВУ ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ДВИЖКИ

Студия **Ready at Dawn** работает над новым графическим движком для приставок Xbox 360, PlayStation 3 и PSP. Он получил логичное название **RAD Engine**. Студия известна тем, что создала одни из самых красивых игр для PSP **Daxter** и **God of War: Chains of Olympus**, также используя собственные разработки в компьютерной графике.

RADE будет принципиально новой технологией, и, по словам президента студии Дидье Малефанта, она окажется хорошим подспорьем при создании проектов AAA-класса. Дата выпуска тулкита к новому графическому движку неизвестна, но его бета-тестирование начнется в ближайшие недели ноября. Если у авторов все сложится удачно, движок составит конкуренцию таким востребованным решениям, как **Unreal Engine** и **CryENGINE**. Что интересно, создатели **Crysis** и сами не стоят на месте — 14 октября студия **Crytek** официально завершила разработку своего «рыдательного мотора» третьей версии (**CryENGINE 3**), который совместим с DirectX 9 и 10, а также с консолями PC, Xbox 360 и PS3. Отныне при наличии денег сторонние разработчики игр могут лицензировать эту технологию, а первая игра на CE3 выйдет в 2010 году — речь о **Crysis 2**.

Пример графики CryENGINE 3 с официального сайта Crytek.

Летом этого года мы сообщали о конфликтном юноше Эрике Эставилло, пытавшемся отсудить у **Sony** $55 тысяч за то, что его забанили в **PlayStation Network** из-за критики первой части PS3-игры **Resistance**. Суд Эрик проиграл, но претензии к компании у него сохранились. Вместе с апелляцией на решение суда он подал новый иск, в котором требует $180 тысяч компенсации за моральный вред. Свои интересы Эрик будет отстаивать сам — он надеется получить деньги и запретить компании банить людей в PSN.

Сотрудники студии **Smells Like Donkey** пожаловались на то, что 80% их игры **Tap-Fu** для iPhone были загружены нелегально. Сейчас авторы обдумывают меры по борьбе с пиратством и планируют ввести оповещения из разряда «как вам не стыдно использовать пиратку, пройдите по этой ссылке и купите лицензию». Затем, возможно, авторы перейдут к выпуску допконтента, который «дружит» только с лицензионными версиями.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Хищный спецназ с рейтингом «от 15 и выше»

АВСТРАЛИЙЦЫ «СПАЛИЛИ» НОВЫЙ GHOST RECON

Предыдущая часть Ghost Recon отошла от корней в пользу аркадности и мейнстрима. В новой части хотелось бы прежнего хардкора на уровне боев за Красную площадь из самого первого GR.

Австралийская рейтинговая организация **OFLC**, оценивающая кино, литературу и видеоигры, выдала рейтинг игре **Tom Clancy's Ghost Recon: Predator**. Что интересно, официально этой игры не существует, но в документах OFLC указано, что разработчиком и издателем «хищного» Ghost Recon 4 выступает **Ubisoft**.

Новая часть тактического шутера получила возрастной рейтинг MA 15+ за «плотное насилие», то есть пригодна только для взрослой аудитории (mature audience) от 15 и старше — более жесткой оценки для видеоигр в Австралии попросту не существует (для кинопродукции же предусмотрены рейтинги R 18+ и X 18+). Сайт **Eurogamer** провел опрос среди посетителей на тему ассоциаций, порождаемых словом «Хищник» (Predator). Победили «джунгли», «суперсолдаты», «бицепсы» и «плоскостопая дичь».

Кстати, в зарегистрированной торговой марке отсутствует словосочетание Advanced Warfighter. Возможно, Ubisoft решила вернуться к истокам серии Ghost Recon. О дате выхода игры пока нет точной информации, но ранее издатели заявляли, что хотели бы выпустить Ghost Recon 4 в марте будущего года. По новым же слухам Predator, скорее всего, выйдет осенью 2010-го.

СОБЫТИЯ

Г.Л.А.З. ушел на доработку

STREUM ON STUDIO ПЕРЕНЕСЛИ РЕЛИЗ СВОЕГО ФЛАГМАНСКОГО ПРОЕКТА

Закрывая глаза на устарелость картинки, желаем проекту поскорее добраться до покупателей. Если таковые сыщутся.

Новостями о переносе практически готовых игр за кордон католического Рождества сейчас никого не удивишь. «Если даже **Blizzard** и **Take-Two** можно, то чем мы хуже?» — раскинули мозгами руководители молодой **Streum On Studio** и постановили: обещанный на вторую половину года релиз FPS/RPG-микса **E.Y.E.** не состоится. Пойдет ли задержка на пользу игре? В студии клянутся, что да, потому как весь временной гандикап разработчики потратят на украшение и без того цветущего билда. В сюжет вплетут три новых главы, в бестиарий подселят свежеотрисованных монстров, NPC научат раздавать больше побочных заданий.

Напомним, что в проекте E.Y.E. вы играете за сотрудника подпольной организации Secreta Secretorum, прекрасно натренированного и не чурающегося экспериментов с собственным телом (кибернетические импланты, пси-способности — все в комплекте). Здание игры возводится на фундаменте орденоносного движка Source, что уже не позволяет зачислить E.Y.E. в раздел тяп-ляп-поделок. А потому — пускай доделывают, мы не в обиде.

Лондонская студия **Aartform Games** анонсировала экономическую стратегию **Spice Road**. Она выйдет на PC в 2010-м, в рамках игры потребуется строить и развивать город, заботиться о купцах, монахах, аристократии, проститутках и пейзанах — то есть буквально удовлетворять потребности всех социальных слоев одновременно.

АНОНСЫ

Возвращение Красного Барона

ДЭЙМОН СЛАИ СОЗДАСТ НОВУЮ ВЕРСИЮ RED BARON

Создатель авиасимулятора **Red Baron** Дэймон Слаи в интервью сайту **Eurogamer** заявил, что собирается создать с нуля «новую версию RB на современном графическом движке». В начале сентября к автору, благодаря переговорам с **Activision Blizzard**, вернулась лицензия на серию. Первая часть RB вышла в 1990-м, а последняя, **Red Baron 3D**, появилась 11 лет назад — и каково же было наше удивление, когда студия Слаи **Mad Otter Games** предложила заплатить $1500 тому, кто предоставит весь программный код любой из первых трех частей сериала. Сообщений о сыскавшихся обладателях кода не было, но антологию из всех частей Red Baron тем не менее можно приобрести на сайте **Good Old Games** меньше чем за $10.

И пока ретро продается, автор ностальгирует: «Для меня RB остается особенной. Помню, мы были плотно сосредоточены на создании лучшей игры в мире». Теперь вот попробуют в четвертый раз приблизиться к идеалу. Подробности новой игры Mad Otter Games не разглашают, но за свою недолгую историю (основана в 2007-м) студия сделала флэш-аркаду **Ace of Aces**, тоже на тему авиационных сражений в эпоху Первой мировой войны.

Девиз аркадного «Барона» — несерьезные приключения серьезных летчиков.

ИНДУСТРИЯ

Большие слова больших людей

ВЕТЕРАНЫ СЕРИАЛА HALO ОСНОВАЛИ MOONSHOT GAMES

Логотип стартапа не отличается особой изобретательностью. Где анонсы игр, «ветераны»?

Трое ветеранов игросерии **Halo**, ранее трудившиеся в студии **Bungie**, ушли на вольные хлеба и основали студию **Moonshot Games**. Гонору у них — хоть отбавляй. Сами посудите: в качестве самопрезентации они заявили, что миссия компании заключается в том, чтобы «посвятить себя исследованию неосвоенных широт высококачественных скачиваемых игр».

Задействованный в проектах Halo 2 и Halo 3 менеджер по производству Мишель Бастьен стал руководителем компании, ведущий дизайнер Halo 3 и дизайнер Halo и Halo 2 Роб Стоукс занял пост креативного директора, а бывшему программисту Bungie, занимавшемуся искусственным интеллектом и разработкой концепции геймплея Дамиан Исла, отдали должность технологического директора.

Дебютная игра авторов известна только тем, что она действительно разрабатывается и, по мнению Moonshot, «обеспечит вечное присутствие этого нового мира в игровой вселенной». Кроме того, Роб Стоукс заявил, что «в истории есть место для скромного интеллектуального труда, созданного на базе небольшого бюджета и управляемого опытными руками». Ни слов, ни фактов, ни картинок ветераны не предоставляют.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Мучительное придумывание нового

BLIZZARD ИЩЕТ СПОСОБ ОТКАЗАТЬСЯ ОТ КЛАССИЧЕСКОЙ МАНЫ

В октябре **Blizzard** спросила у фанатов серии **Diablo** — может, дать каждому классу свой уникальный ресурс вместо того, чтобы все по старинке использовали утомительную, поднадоевшую ману? У игроков, как выяснилось, с голубенькой жидкостью проблем нет, и идея Blizzard еще дальше индивидуализировать классы **Diablo 3** глобального отклика у читающих **Twitter** людей не нашла.

Помимо этого, ведущий дизайнер проекта Леонард Боярский в интервью сайту **Hellforge** сообщил, что студия собирается, как и раньше, продлевать жизнь своих хитов аддонами. Ему, как руководителю проекта, после выхода D3 потребуется понять, чего именно не хватает в игре и что удачно ее дополнит. Потому-то на дополнительном контенте команда сосредоточит усилия тогда, «когда до этого дойдет дело».

Люди не хотят, чтобы привычный пузырек с синей жидкостью исчез из правой части интерфейса.

На конец ноября компания **IT Territory** запланировала выпуск в России локализованной версии китайского ММО-шутера **Metal Knight Zero**. В настоящее время проводится бета-тестирование шутера, а в числе особенностей называется поддержка «передовой физической модели» на базе NVIDIA PhysX.

В статье The Secret Games of 2010 «болтливого» журнала **Official PlayStation Magazine** перечислены главные «камбэки» блокбастеров приставки PlayStation 3, которые произойдут в 2010-м. В числе крупных возвращенцев названы **Killzone 3**, **Resistance 3** и сиквел **Call of Duty: World at War 2**. Опровергать информацию в официальном издании «сонибоев» компания **Sony** не стала.

ИГРОВОЕ КИНО

Лучше Родата не найти

ФИЛЬМ О WARCRAFT ЗАПОЛУЧИЛ СЦЕНАРИСТА «СПАСТИ РЯДОВОГО РАЙАНА»

Драматичным фильмом о спасении Мэтта Дэймона сценарист Родат навсегда вписал себя в историю кинематографа.

Режиссер трилогии «Человек-паук» Сэм Рейми назвал имя сценариста, привлеченного им для работы над фильмом во вселенной **Warcraft**. Им оказался писатель Роберт Родат, ранее создавший сценарии лент «Патриот» и «Спасти рядового Райана». Рейми возложил на Родата задачу создать самобытную историю, концентрирующуюся на сильных личностях, на интересных характерах.

После завершения основных работ над сценарием наступит черед Рейми аутентично воссоздать фэнтези-вселенную **Blizzard** с участием прописанных типажей. «Мы хотим быть верны игре, верны Орде и Альянсу, всей той мифологии, которой нашлось там место, и даже архетипам, диктуемым игрой…» — это слова Сэмуэля. Он же назвал Родата «лучшим автором персонажей». известно, что запуск фильма **Warcraft: The Rise of the Lich King** в большой прокат запланирован на 2011 год.

ЛЮДИ

Мир меняется, эпоха тоже

ХИДЕО КОДЗИМА ПОЛЬЩЕН ВЫБОРОМ ЛАУРЕАТА НОБЕЛЕВСКОЙ ПРЕМИИ МИРА

В октябре Нобелевский комитет присудил президенту США Бараку Обаме Нобелевскую премию мира за 2009 год — «за огромные усилия по укреплению международной дипломатии и сотрудничества между народами». Выбор комитета незамедлительно прокомментировали такие политики, как Фидель Кастро и Дэвид Аксельрод, но не остался в стороне и известный геймдизайнер Хидео Кодзима.

Самая престижная в мире гуманитарная награда попала в его поле зрения, и он написал в собственном блоге, что «человек, провозгласивший политику мира без ядерного вооружения, стал нобелевским лауреатом. Неужели эта эпоха наконец-то начала меняться? Неужели стартовал план Peace Walker? Надеюсь, так оно и есть. Мир ведь не придет к тебе сам. Мы оба должны шагать навстречу друг другу». Напоследок он разбавил запись в дневнике юмором, заявив, что лучше «шагать из спортзала».

Тем самым папа Солида Снейка подтвердил, что доволен выбором и что в рамках победы Обамы еще убедительнее будет смотреться выход в 2010-м игры **Metal Gear Solid: Peace Walker**. Также Кодзима заявил, что, несмотря на плотную занятость студии **Kojima Productions**, в списке ее приоритетных задач находится выпуск новой части серии **Zone of the Enders**. Анонса третьей части ZotE ждали от Кодзимы в преддверии E3 2009, но вместо этого непредсказуемый дизайнер анонсировал две игры во вселенной **Metal Gear**.

Провал второй части ZotE Кодзима взял на себя. Он обещает исправиться в сиквеле, но не знает, когда именно.

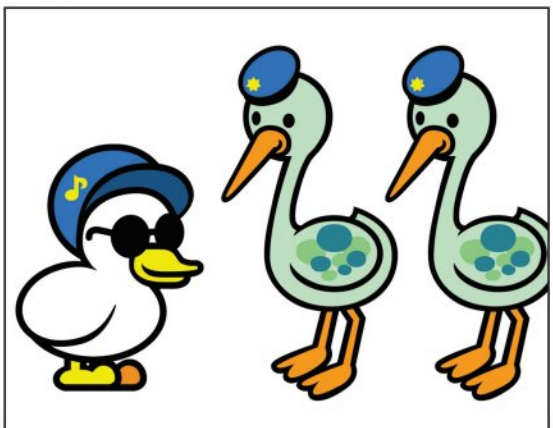
АНОНСЫ

Двигай телом как Бейонсе

ПЕВИЦА ЗАХОТЕЛА ФИТНЕС-ИГРУ ИМЕНИ СЕБЯ

Если вы по какой-то причине не следите за творчеством поп-идола Америки Бейонсе Ноулс, то скоро этому настанет конец — певица собирается в геймдизайн. Пока что она лишь выказала желание поучаствовать в разработке танцевально-спортивного тренажера. «Я влюбилась в **Wii Fit** со дня покупки, — признается дива. — Все хорошо в этой игре, но, увы, не хватает хореографии. Виртуальный спортзал или дискотека? Думаю, выбор очевиден. Множество женщин, уверена, оценили бы игру, в которой борьба с калориями происходила бы в форме танца. А я с удовольствием бы поучаствовала в создании такой игры».

Стоит помнить, что в большом шоу-бизнесе редкое произнесенное слово не подразумевает извлечение прибыли. Так что, возможно, таким образом миссис Ноулс просто привлекает инвесторов. Ведь бренд Beyonce сейчас нарасхват: совсем недавно певица засветилась в промокампании **Rhythm Heaven**, аркады для Nintendo DS, и, видимо, вошла во вкус. По мнению певицы, ее игра порадовала бы многих женщин. Хотя мужчинам проект с Бейонсе в качестве тренера наверняка тоже пришелся бы по душе.



Эта игра стала для Бейонсе пропуском в индустрию.

505 Games придумали новый способ использовать контроллер Wiimote для приставки Wii. В комплекте с игрой **Baby and Me** поставляется кукла со слотом для пульта на спине. Когда пульт находится внутри «ребенка», из динамика доносится смех или плач. Кроме того, «симулятор младенца» поддерживает Balance Board из комплекта Wii Fit — с помощью «доски» карапуза можно укачивать или учить ходьбе.

АНОНСЫ

Прорублено окно в Facebook

СИД МЕЙЕР ПОСТРОИТ «ЦИВИЛИЗАЦИЮ» В ИЗВЕСТНОЙ СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ

Если до сегодняшнего дня единственной социальной сетью, в которой вы зарегистрированы, остается «ВКонтакте», то у Сида Мейера есть предложение, которое может сподвигнуть вас на расширение кругозора. А именно: в конце октября создатель **Pirates!** и **Civilization** заявил, что его самая успешная серия скоро появится в сети **Facebook**. По словам Мейера, после окончания работы над **Civilization Revolution** (которая вполне успешно выступила на консолях текущего поколения, а заодно и на Nintendo DS и iPhone) он задумался над тем, как здорово бы возможности его игры вписались в социальные сети.

Действительно, в **Civilization Network** предстоит заниматься ровно тем же, чем и в большой «Цивилизации»: заботиться о благополучии государства, развивать технологии, отстраивать города и шпионить за противниками. Кроме того — заявлена максимально полная интеграция с функционалом Facebook: обещается возможность делиться технологиями, а также созывать собственный парламент, в который войдут члены вашей семьи, коллеги и соседская бабушка. Бета-тестирование проекта уже началось.

Пройдет еще несколько минут, и эти плебеи начнут строить танки и отправятся в космос.

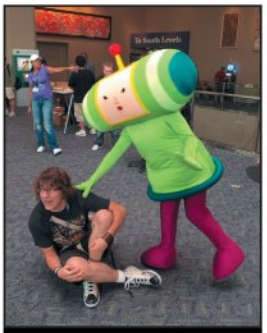
СОБЫТИЯ

Бостонский марафон ДЛЯ ИГРОФАГОВ

ФЕСТИВАЛЬ PAX EAST — НОВАЯ КРАСНАЯ ДАТА В КАЛЕНДАРЕ ИНДУСТРИИ

С 26 по 28 марта 2010 года американский Бостон будет не похож сам на себя. Город ученых наводнят влюбленные в интерактив — в программе первой в своем роде выставки **PAX East 2010** весь спектр компьютерных, консольных, мобильных и настольных игр, громкие анонсы и встречи с кумирами игропрома.

Зазывной пресс-релиз, скорее всего, не врет: новый ежегодный ивент — это законный отпрыск коммерчески успешной **Penny Arcade Expo**, раз в год проводящейся в Сиэтле. Эта выставка тоже будет проходить по обкатанной схеме «можете не только посмотреть, но и сами поучаствовать» — практически по всем играм мероприятия будут проведены турниры. Остается разделить оптимизм одного из устроителей мероприятия Роберта Ху: «Мы перенесем на восточное побережье всю энергетику, все сумасшествие оригинальной PAX. Но кальки не ждите, это будет праздник со своим неповторимым лицом. Приезжайте в Бостон и убедитесь сами».


Это единственная, кажется, в мире выставка, где героям видеоигр разрешается избивать посетителей.

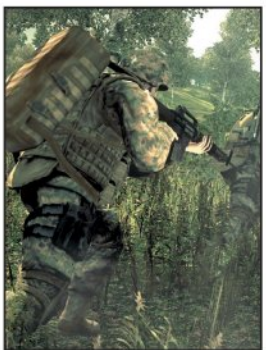
ПОДРОБНОСТИ

Вспышка справа

СКАЧИВАЕМЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ OPERATION FLASHPOINT 2 ПОДКРАЛИСЬ НЕЗАМЕТНО

Никто даже не попытался изобразить удивленное выражение лица, когда в одном из интервью Сион Лентон, продюсер **Operation Flashpoint 2: Dragon Rising**, заявил, что первое скачиваемое дополнение для игры появится в Сети одновременно с выходом первого патча: к тому моменту, как вы будете читать эти сроки, оно уже должно быть доступно. В первом DLC авторы обещают уделить внимание новому контенту, а также пересмотреть баланс техники.

Ход ожидаемый: свежие дополнения разработчики обещают поставлять регулярно, поэтому странно было бы ожидать кардинальных перемен в первой порции добавки. Вообще, по словам Лентона, в будущих DLC вполне возможно появление новых сюжетных миссий. Жаль, без конкретики: оружия и техники в игре и так было предостаточно, мало того — кампания не раскрывала и двух третей возможностей игры, так что новые сюжетные задания бы точно не помешали.

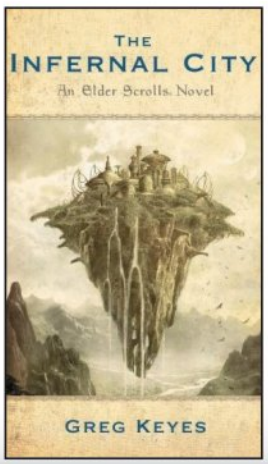

Битва развернется на прежнем острове.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Намек на THE ELDER SCROLLS 5

НОВЫЙ РОМАН СОЕДИНИТ ЧЕТВЕРТУЮ ЧАСТЬ С ПЯТОЙ

В Сети появился первый намек на пятую часть серии **The Elder Scrolls**. Сотрудник портала **Waterstone**, осуществляющего продажу игр, разместил на сайте аннотацию к роману **The Elder Scrolls: The Infernal City**. Внимательные поклонники не могли не заметить сведений о том, что действие книги происходит спустя 45 лет после кризиса Oblivion, то есть после окончания событий четвертой части TES и аддона **Shivering Isles**. Далее указано, что книга «частично прокладывает мостик» к следующей игре, события которой развернутся спустя 200 лет после завершения Oblivion. Заметим, что аннотацию романа довольно быстро исправили, убрав все упоминания о новой игре.



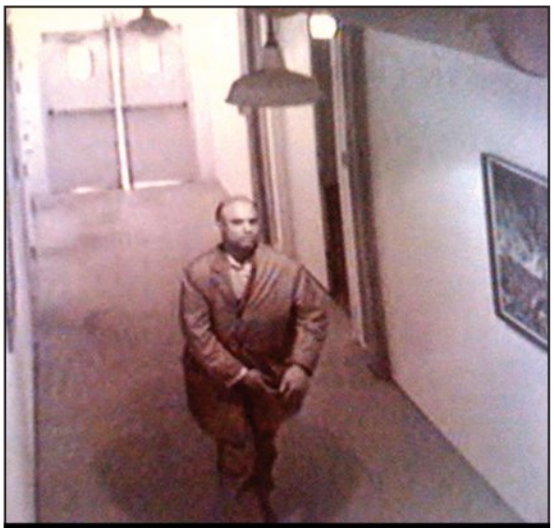
Анонсирована пошаговая стратегия в серии **Magic: The Gathering — Tactics**. Разработкой по лицензии **Wizards of the Coast** занимается компания **SOE Denver**, проект увидит свет в начале 2010 года сначала на PC, а позднее и на PlayStation 3. До Tactics Sony Denver создали игры Legends of Norrath, Stargate Online и Star Chamber.

Назначена дата проведения бизнес-конференции **Game Connection Europe 2009**. Мероприятие пройдет во французском Лионе с 8 по 10 декабря. На повестке — выступления, доклады и деловые переговоры средних и малых компаний, а также инди-разработчиков, пожелавших принять в бизнес-ивенте участие. От России поедут «**1С**», «**Новый диск**» и «**Акелла**».

СОБЫТИЯ

Блондин проворовался

ОТ 12 ДО 18 МЕСЯЦЕВ ТЮРЬМЫ ГРОЗИТ ВОРИШКЕ ВИДЕОИГР



А этот человек отличился тем, что вынес из здания под пиджаком игровую консоль (съемка камеры безопасности).

Бывший сотрудник почты США Реджинальд Джонсон, 34 года, холост, блондин — жить бы ему да не грустить, но попался Реджи на систематическом воровстве посылок компании **GameFly**. За период с апреля по сентябрь 2008 года он наворовал посылок с видеоиграми на сумму около $86 000 — у крупнейшей в мире службы, специализирующейся на прокате видеоигр.

Когда сыщики напали на след, по которому посылки испарялись, они попытались арестовать Джонсона. Увидев федеральных агентов, экспочтовик попытался скрыться на личном автомобиле, разбил его и затем убегал от федералов на своих двоих. Увы, безуспешно. С собой у него был рюкзак с видеоиграми, а еще часть дисков нашлась в его разбитой «Тойоте». Всего у Джонсона при задержании обнаружили 160 коробок — отпираться в такой ситуации было бессмысленно, и он запел. Выяснилось, что воровство началось еще в конце 2007-го, в общей сложности было украдено свыше 2000 посылок, а «конфискованные» игры вор исправно перепродавал в магазин **GameStop**, который и предоставил федералам длинную кредитную историю задержанного. По этому странному делу суд вынесет приговор 13 января 2010 года — по предварительным прогнозам, бывшему служащему почты грозит от 12 до 18 месяцев тюрьмы.

АНОНСЫ

За грант —

ХОТЬ «НА КРАЙ СВЕТА»

НОРВЕЖСКОЕ МИНИСТЕРСТВО ЗАПЛАТИЛО FUNCOM ЗА СПОРТ-ИГРУ

Компания **Funcom** получила правительственный грант в размере $260 000. Правда, деньги разработчику MMORPG **Age of Conan: Hyborian Adventures** выдали отнюдь не на ублажение нужд киммерийца. Государственное подразделение Норвегии Norsk Film Institutt материально помогло разработчикам с тем, чтобы они создали free-2-play игру **On the Edge of the World**, которая воспевала бы сноуборд как национальный вид спорта. Сама онлайн-игра выйдет на PC и «Маках» с поддержкой встроенной социальной сети, и позволит пользователям вволю посоревноваться в спуске с виртуальных гор. Дата запуска проекта не сообщается.

А еще, как подсказывает фотограф Алекс Индиго, сноуборд интересно совмещать с занятиями кунг-фу. Даже в отрыве от игр.

Стратегия «Проект М11» от петербургской **Lesta Studio** была переименована в **Elements of War**. Этим дело не ограничилось — игра превратилась в MMORTS и обрела издателя в лице **Playnatic Entertainment**. Известно, что EoW станет бесплатной массовой стратегией в реальном времени, а ее бета-тестирование начнется во втором квартале 2010-го.

ИНДУСТРИЯ

Rockstar спонсирует движение Movember

РОДИТЕЛИ НИКО БЕЛИЧА ЗАНЯТЫ БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬЮ

Компания **Rockstar Games** стала одним из крупнейших спонсоров благотворительного движения, известного как **Movember**. С 1999-го движение ежегодно выделяет один месяц в году — как правило, это ноябрь — на проведение 30-дневного фестиваля по отращиванию усов. Усатые участники движения обязаны в течение ноября собирать денежные суммы у своих родных и друзей и перечислять их в фонд поддержки неимущих и больных раком простаты. Для сбора денег используется фраза, пугающая до дрожи каждого мужчину и заставляющая его вытащить бумажник: «Кто сколько может, простатит — наша общая беда, от которой никто не застрахован».

При этом ушлая Rockstar нашла способ привлечь в Movember поклонников игр. Компания собирается обессмертить лучшие усы — из числа всех фотографий, которые участники мини-конкурса пришлют на адрес компании до конца 2009-го. И усы, и их владелец появятся в эпизодической роли в игре **Red Dead Redemption**.

Эталонные усы достались, конечно же, главному герою RDR.

ПОДРОБНОСТИ

«Кто» следующий в Rock Band?

ПЕСНИ ГРУППЫ ЗАПЛАНИРОВАНЫ В БУДУЩЕЙ RB-ИГРЕ

От первоначального состава группы The Who осталось только двое. Далтри — один из них.

Вокалист британской рок-группы **The Who** Роджер Далтри заявил, что в следующем году начнется разработка игры, похожей на **The Beatles: Rock Band**, но посвященной его ВИА-коллективу. «Она как раз запланирована», — говоря в интервью газете «Республиканец» о специздании **Rock Band**, Далтри не уточнил, станет ли проект скачиваемым набором песен или окажется полноценной игрой с The Who в заголовке.

Однако официально альянс группы The Who и издательства **Harmonix** пока не обнародован — Далтри отделался высказываниями олдскул-рокера в духе: «Музыка — это последнее пристанище подлинной свободы. Они могут сжечь наши книги, растоптать наши картины, но им не удастся заставить нас перестать петь и писать музыку. Когда далекие от музыки люди начинают интересоваться ей с помощью концепции Rock Band, это великолепно!»

Кстати, во время медиавыставки E3 2008 The Who ударно сыграли на вечеринке Rock Band. И знаете, кому-то давно пора создать большую игру, в которой целиком бы присутствовала первая в мире рок-опера **Tommy**, написанная лидером группы Питом Тауншендом.

СОБЫТИЯ

«Их» заморозили

РАЗРАБОТКА ШУТЕРА THEY ПРЕКРАЩЕНА, ЯКОБЫ ВРЕМЕННО

Похоже, на игровом небосклоне закатилась звезда еще одной амбициозной студии. Компания **CD Projekt** закрыла свою «дочку» **Metropolis Software**, купленную в феврале 2008 года. За последний год из-за массовых увольнений штат компании сократился в несколько раз, а теперь и оставшиеся сотрудники расформированной Metropolis перейдут на работу в отделениях CD Projekt. А ведь когда-то Metropolis входила в тройку крупнейших игровых компаний Польши...

До закрытия студия вкалывала над фантастическим боевиком, гм, «следующего поколения» **They**, но теперь будущее проекта под вопросом. Работа заморожена, и велика вероятность того, что проект больше не «оттает». Мы связались с CD Projekt и спросили о дальнейшей судьбе проекта, но, увы, получили ответ «без комментариев».

На поверку оказалось, что «таинственный шутер следующего поколения» просто копировал идеи и наработки Prey и F.E.A.R.

Очередное исследование аналитического агентства **NPD Group** показало, что 40% всех купленных за последние полгода игр приобретались жителями Канады импульсивно — они заказывали тот или иной проект, не планируя это заранее, а поддавшись минутному порыву. По мнению NPD, на покупку людей обычно толкает красивая упаковка, наличие товара в интернете и его дешевизна. Средняя цена игры не превышает $28, в то время как у запланированных покупок она составляет $42.

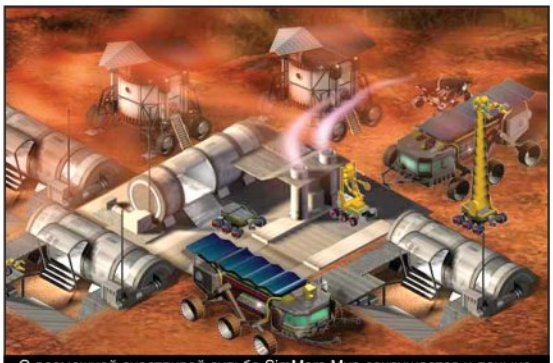
Старт продаж приставки PSPgo в Японии оказался для компании **Sony** неудовлетворительным. Первого ноября, в день начала розничных продаж, было продано 28 275 консолей. Для сравнения, запущенная в этой же стране 1 ноября 2008 года приставка DSi разошлась за двое суток в количестве 170 770 коробок. О провале, впрочем, говорить рано.

Суррогаты, павшие ниц пред симсами

В ИНТЕРНЕТЕ ПОЯВИЛИСЬ КАРТИНКИ ИЗ ОТМЕНЕННЫХ SIMCASTLE И SIMMARS

Бывший дизайнер **Maxis**, а ныне независимый разработчик и художник Уорд Мур вспомнил былое и рассказал, как в 1998 году **Electronic Arts** отменила запуск игр **SimCastle** и **SimMars**. Оба проекта «легли под скатерть» ради сосредоточения усилий на **The Sims**.

В итоге первая часть «Симсов» добилась огромного успеха и признания, а концепт-рисунки Мура попали в дальний архивный ящик. Недавно автор, не связанный обязательствами с EA, опубликовал старые иллюстрации, которые мы приводим здесь же. Игра SimMars должна была стать ролевой стратегией, имитирующей колонизацию Марса по реальным расчетам и методике центра NASA. Сам Мур уже высказал мысль, что реанимация бренда SimMars может оказаться одним из лучших камбеков и поступков в истории EA.



О возможной счастливой судьбе SimMars Мур сокрушается и поныне.

Требую повторить

МАРК ЭКО ХОЧЕТ ЕЩЕ ОДНУ ИГРУ О СЕБЕ

Модельер и кутюрье Марк Эко надеется однажды увидеть сиквел к своему «именному» экшену с приключенческими элементами **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**. По мнению дизайнера, издатель игры (**Atari**) «напрочь испортил ее», потому что сам Марк видел игру о приключениях художника граффити, состоящей «из большого количества пота, крови и слез», а MEGU: CUP такой игрой не была. Теперь же Марк намерен создать-таки проект, попадающий под брутальное описание. «Я доведу дело до конца, даже если это убьет меня», — заявил Эко.

На пути Marc Ecko's Getting Up 2 стоит лишь одно серьезное препятствие — издательство Atari, которому принадлежат соответствующие права. Модельер знает о финансовых проблемах Atari и понимает, что компании сиквел MEGU попросту неинтересен. Он рассчитывает вернуть права на торговую марку, а затем уже найти подходящую команду разработчиков.

В индустрии не хватает смелых проектов наподобие первой части MEGU.

Авторы игрового «Шрека» на улице

ACTIVISION ЗАКРЫВАЕТ И СОКРАЩАЕТ АКТИВЫ

Пришла пора прощаться. Своих авторов Человек-паук еще нескоро увидит.

Издательство **Activision** закрыло студию **Shaba**. Все ее сотрудники в количестве 61 души были уволены. И небольшая историческая справка о Shaba на правах панихиды: студия была основана в 1997-м, в 2002 году ее приобрела Activision, последней игрой студии был экшен **Spider-Man: Web of Shadows**. Он вышел в октябре прошлого года и к сегодняшнему дню продался общим тиражом в 800 тысяч копий.

Также Activision сократила значительную часть персонала **7 Studios**, около 30 человек, которые составляли половину всей фирмы. После приобретения студии новая хозяйка обязала вернуть все наработки по создаваемой игре **Scratch the Ultimate DJ** игровому издательству **Genius Products**, тем самым избавившись от конкуренции со своим симулятором диджея **DJ Hero**. Вероятно, этот поступок и стал определяющим в решении сократить штат. Сама Activision отрицает, что приобретала 7S с целью помешать циклу разработки конкурентной игры.

Компания **«Акелла»** подписала договор с **THQ** на издание в России и других странах СНГ шутера **«Метро 2033: Страх грядущего»** студии **4A Games**.

ПОДРОБНОСТИ

Мода на авторские соцсети

BIOWARE НАЧАЛА БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ ДЛЯ ФАНАТОВ

Похоже, **BioWare** решила сделать **Dragon Age** своим ключевым проектом. Ранее разработчики обещали в течение ближайшей пары лет регулярно выпускать дополнения к игре, но это лишь часть их плана. Специально для фанатов DAO студия приготовила социальную сеть **BioWare Social Network**, к которой смогут подключиться все, кто купил версию игры для PC, PlayStation 3 или Xbox 360.

С помощью BWSN каждый сможет показать своего персонажа миру. На специальной страничке будет отображаться внешний вид героя, его характеристики, инвентарь, а также подборка любопытных статистических данных — самый сильный убитый противник, максимальный нанесенный урон и т.д. BWSN также позволит узнать биографию каждого персонажа, проследив путь его превращения из зеленого новичка в опытного борца с порождениями тьмы. Разумеется, все эти показатели будут фиксироваться системой автоматически, а PC-игрокам разрешат создавать альбомы из отщелканных скриншотов.

Впрочем, в данный момент социальная сеть пребывает лишь в статусе беты, а само бета-тестирование завершится в течение месяца после официального выхода игры. BioWare также рассчитывает, что в развитии проекта будут участвовать и сами фанаты. По мнению «говорящей головы» BioWare Фернандо Мело, с помощью «одного для всех социального поля» разработчики проложат мостик между однопользовательскими и MMO-играми.

Если BWSN удастся сплотить многомиллионную армию поклонников DAO, то жизнь Dragon Age будет значительно продлена. Разработчики преследуют и другую цель — надеются, что социальная сеть поможет в борьбе с пиратами, ведь пользоваться ей смогут только владельцы «лицушки».

Сложно поверить в то, что из проекта BWSN действительно получится мостик между синглом и мультиплеером.

СОБЫТИЯ

«Кто знает,

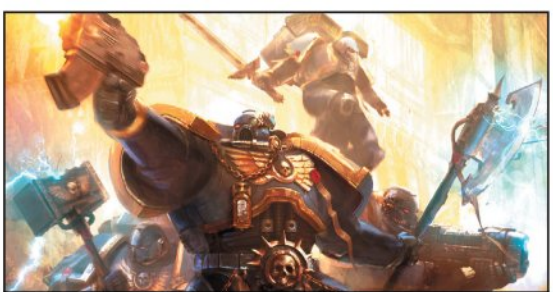
ЧТО МОЖЕТ ПРОИЗОЙТИ!»

ПОКЛОННИКИ ТРЕБУЮТ SPACE MARINE НА PC

В мае этого года компания **Relic Entertainment** анонсировала экшен с элементами ролевой игры **Warhammer 40 000: Space Marine**. Проект, сильно похожий на «God of War в космосе», разрабатывается для консолей Xbox 360 и PS3, но поклонники вселенной Warhammer 40 000, располагающие одним лишь PC, не хотят мириться с такой несправедливостью.

Они выложили в Сеть петицию с требованием выпустить Space Marine также и на компьютере: «И мы просим, чтобы вы помнили о нас и показали игропрому и всему миру, почему вы, ребятки, заслуживаете тех фанатов, которые у вас есть».

На данный момент петиция собрала менее 5000 подписей, что весьма обидно, ведь в кои-то веки такая форма протеста может возыметь действие. В беседе с корреспондентами сайта **Bit-Tech** представитель Relic заявил, что компания прислушивается к мнению поклонников, и если интерес к PC-версии будет высок — «кто знает, что может произойти». Иными словами — шанс есть, и полоска Goal Progress заполнена уже наполовину. Целью петиции является сбор по меньшей мере десяти тысяч подписей.



Космодесантники тоже любят игроков на PC. Эти фанаты — самые старые и преданные (а счетчик подписей продолжает расти).

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Игра на воздухе

ВОЗМОЖНО, СКОРО GUITAR HERO НЕ ПОНАДОБЯТСЯ НИКАКИЕ МАНИПУЛЯТОРЫ

Скотт Сапонас, студент университета Вашингтона, продемонстрировал новаторский мышечный интерфейс для управления компьютерными приложениями. Для примера он использовал популярную музыкальную игру **Guitar Hero**. Вместо привычного контроллера в виде музыкального инструмента Скотт взял в руки воображаемую гитару. Он просто сгибал пальцы и двигал кистью так, будто перебирает струны.

Сокращения его мышц фиксировались присоединенными к предплечью биометрическими датчиками, преобразовывались в сигналы и передавались игре, которая их прекрасно понимала. Впрочем, отказываться от распространения гитар и прочих музыкальных контроллеров компания **Activision** не собирается. Проект Скотта — это работа для научного симпозиума, и прямого отношения к играм она не имеет. Но кто знает, чем может обернуться изобретение, ведь нетривиальные устройства управления сейчас популярны. В видеоролике также демонстрируется, как с помощью технологии можно открыть багажное отделение машины, когда обе руки заняты покупками, — мы как раз на днях об этом мечтали!

Волшебство. Музыка рождается из воздуха, и теперь для этого даже терменвокс не нужен.

Nintendo анонсировала новую модификацию приставки DSi XL. Приставка получила два 4,2-дюймовых дисплея, правда, увеличивать разрешение разработчики не стали (изображение попросту растягивается, как в эмуляторе). Обещана также усиленная батарея, способная обеспечить до 13-17 часов непрерывной работы приставки (верится с трудом!). В Европе DSi XL выйдет в 2010-м с ценником €150.

Берлинское издательство **The Games Company** в первом квартале 2010 года выпустит игру **I'm Not Alone**. В пресс-релизе компания гарантирует холодные мурашки вдоль хребта игрока, вне зависимости от его местонахождения и вероисповедания. Игру в некоем «угрюмом» жанре создает итальянская студия **Pix Rev**, а сам хоррор выйдет только на PC, причем сразу во всех регионах.

Воссоединились, чтобы дать рок-н-ролла

СЕСИЛ И ГИББОНС РАБОТАЮТ НАД НОВОЙ ИГРОЙ

Создатель адвенчурной серии **Broken Sword** Чарльз Сесил выдал крупицы информации о следующей своей игре. Во время пресс-конференции на выставке **Eurogamer Expo** британец признался, что «новая игра — тема скользкая» и подробно рассказывать о ней он не намерен. Официально первые детали будут обнародованы до Рождества.

Пока же реальных фактов мало. Известно, что Сесил вновь выбрал жанр квестов, и для участия в проекте он пригласил Дэйва Гиббонса, известного художника (соавтора Алана Мура в графической новелле «Хранители»). Вместе с Сесилом они работали над угрюмым приключением Роберта Фостера из **Beneath a Steel Sky**, названного в честь австралийского пива, а затем выпустили переработанную версию для iPhone. Успех он прокомментировал фразой: «Если вы смелые и уверены в своей идее, займите денег и сделайте ставку на iPhone. На этой платформе нет никаких ограничений, ну кроме разве что 16 тысяч программ — их сделано уже так много, что вашей идее лучше бы быть реально хорошей».

Чарльз Сесил.

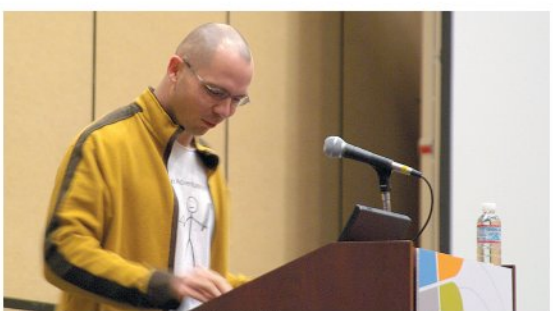
Сесил и Гиббонс являются творцами по отдельности, но в тандеме действительно способны на «реальный рок-н-ролл в этой дыре».

Наниматель

ПРОЕКТУ «ОЧЕВИДЕЦ» НУЖЕН НЕОБЫЧНЫЙ ПРОГРАММИСТ

Джонатан Блоу, автор философского платформера **Braid** (лучшей, наверное, инди-игры в истории), ищет нового специалиста для своего проекта **The Witness**. В личном блоге разработчик разместил сообщение о готовности нанять еще одного программиста для студии **Number None**. Требования — обширные знания в разработке трехмерных игр, богатый практический опыт. По данным вакансии, новому сотруднику предстоит «очень интересная работа с технологией отслеживания движений тела».

Сайт **Joystiq** тут же поинтересовался, будет ли в новой игре управление типа Natal для Xbox 360, на что Джон резонно ответил, что если он не найдет специалиста, то и поддержка отслеживания движений в его (цитата) «спокойной и философской» игре реализована не будет.



Джон Блоу выступает на GDC 2009 с анонсом своего «Свидетеля». Слова, слова. Игры не показывает.

Исправляемся

«Игромания» №10/2009

- «Железный цех», стр. 133. К описанию игрового компьютера SLI Meijin Extreme RAVEN по ошибке приклеилось описание от цифровой камеры (строки «Что?» и «Почему?»). В строке «Что?» должно быть написано «Игровой компьютер», в строке «Почему?» — «Роскошное сочетание формы и содержания».
- «Почта», стр. 200. В рубрике по ошибке было повторно напечатано письмо от Геннадия Литвинова. К сожалению, оно уже публиковалось в 143-м номере «Игромании».

«Игромания» №11/2009

- «Новостной меридиан», стр. 13. Для мини-новости об авторах игры «**Ведьмак**» ошибочно использована иллюстрация к игре **Dragon Age: Origins**.
- «Первый взгляд», стр. 42. Неправильно указан издатель игры «**Mount & Blade: Огнем и мечом**» Paradox Entertainment — изданием занимается только **Snowball Studios**. На этой же странице студия разработчика **TaleWorlds** ошибочно названа Talehouse. Кроме того, в игре отсутствует локальная сеть.
- «Мозговой штурм», стр. 206. В итогах конкурса «Фотографическая память №9» ошибочно указан правильный вариант ответа — это вовсе не Wolfenstein, а **Call of Juarez: Bound in Blood**. Победители указаны верно.

В Китае вновь закрыт **World of Warcraft**, второй раз в этом году. Чиновники запретили регистрацию новых игроков и сбор абонентской платы с существующих, а затем заблокировали контрольные функции местного WoW-провайдера **NetEase**. Причиной репрессий стали неуточняемые «крупные нарушения».

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
1 декабря	**Colin McRae DiRT 2**	Еще одна гонка имени Колина Макрея — с поддержкой DirectX 11, из-за которой релиз сместили на полгода вперед.	85%
4 декабря	**James Cameron's Avatar: The Game**	Джеймс Кэмерон к шутеру никакого отношения не имеет, но амбиций у игры ничуть не меньше, чем у одноименного стереоскопического фильма.	70%
4 декабря	**The Saboteur**	Черно-белый экшен про французских партизан времен Второй мировой. Если хочется, в нем можно забраться на Эйфелеву башню.	70%
Декабрь	**Disciples 3: Renaissance**	Сиквел популярной в начале 2000-х серии Disciples, главного конкурента Heroes of Might and Magic.	75%
Декабрь	**Runaway: A Twist of Fate**	Заключительная часть квестовой трилогии Runaway.	75%
Декабрь	**Spore Creature Keeper**	Spore наследует идеи тамагочи и предлагает игрокам выращивать своих зверьков, а затем знакомить их в мультиплеере.	60%
10 января 2010	**Dark Void**	Игра обещает полностью раскрыть тему ракетных ранцев и вертикальных перестрелок.	70%
26 января 2010	**Mass Effect 2**	Суицидальная миссия Шепарда и вместе с тем лучшая лицевая анимация в ролевом жанре.	ХИТ
9 февраля 2010	**BioShock 2: Sea of Dreams**	Продолжение лучшей игры 2007 года вновь отправит вас в океанские глубины, но на этот раз в свинцовых башмаках Большого Папочки.	ХИТ
23 февраля 2010	**Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction**	Сэм Фишер выходит на тропу войны в поисках мести за убитую дочку.	ХИТ
Февраль 2010	**Napoleon: Total War**	Первый аддон для Empire: Total War, посвященный трем ключевым кампаниям одиозного полководца Бонапарта.	75%
Начало 2010	**Assassin's Creed 2**	Предок Десмонда в Италии 1476-го по имени Эцио продолжает убивать неугодных. Вместо Ближнего Востока — знакомство с эпохой Возрождения.	85%
Начало 2010	**Battlefield 1943**	Оказуаленный и ускоренный примерно в сто раз Battlefield 1942. Да к тому же с разрушаемыми декорациями.	75%
Начало 2010	**Jumpgate: Evolution**	Попытка лишить EVE Online звания главной космической MMOG в нашем секторе Галактики.	70%
Начало 2010	**Mafia 2**	Продолжение самого убедительного симулятора мафиози.	ХИТ
Начало 2010	**Red Dead Redemption**	Вестерн от создателей GTA 4. Револьверы, шпоры, ковбойские шляпы, скачки на фоне кровавого заката и фирменное внимание Rockstar к деталям.	ХИТ
Начало 2010	**Silent Hunter 5**	Очередной шаг навстречу реализму в симуляции немецкой подводной лодки. Разрешено свободно бродить по субмарине и раздавать приказы.	75%
Начало 2010	**The Oddbox**	Переиздание всех четырех игр серии Oddworld на PC. Между прочим, Munch's Oddysee и Stranger's Wrath к нам заглянут впервые.	85%
Начало 2010	**Two Worlds 2**	Продолжение не самого успешного клона «Готики», выросшее из аддона к оригинальному Two Worlds.	60%
2 марта 2010	**Battlefield: Bad Company 2**	Вторая «Плохая команда» не такая юморная, как первая, зато с потенциально шикарным мультиплеером.	85%
Март 2010	**All Points Bulletin**	MMORPG, из которой выкинули первую «М» и аббревиатуру RPG. В итоге получился мультиплеерный шутер с экономикой.	75%
Март 2010	**Singularity**	Шутер, в котором можно легким движением руки переместить во времени практически любой предмет.	75%
Весна 2010	**Alpha Protocol**	RPG о приключениях шпиона, удивительно похожего на Джейсона Борна.	75%
Весна 2010	**Dead to Rights: Retribution**	Привел единственного в мире экшена, где есть кнопка «Фас!». Повествует о том, как главный герой познакомился со своим псом.	70%
Весна 2010	**The Settlers 7: Paths to a Kingdom**	Не очень серьезная стратегия королевских кровей о проблемах жизни в средневековой Европе.	80%
2010	**Blur**	Боевые гонки про машины, где метко пущенная молния значит больше, чем мастерство вождения.	70%
2010	**Just Cause 2**	Экшен в тропиках с девизом «Веселье оправдывает все!» — в том числе стрельбу с двух рук из гранатомета.	75%
2010	**Ride to Hell**	Игра про байкеров и рок-н-ролл. Ваш шанс окунуться в американскую культуру конца 1960-х годов.	70%
2010	**StarCraft 2: Wings of Liberty**	Потенциально главная стратегия в реальном времени 2010-го. Первая кампания даст сыграть только за теранов.	ХИТ
2010	**Метро 2033: Страх грядущего**	Выходцы из GSC делают своего «Сталкера». Только в будущем и про московскую подземку.	70%

DiRT 2

Avatar

Runaway

Mass Effect 2

Splinter Cell

Assassin's Creed 2

The Oddbox

StarCraft 2

Метро 2033

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues	Второе лего-воплощение Индианы Джонса. В отличие от первого, включает в себя эпизоды из четвертого фильма.	60%
Left 4 Dead 2	Продолжение кровавой зомби-мясорубки с четырьмя новыми героями. Как и раньше — упор на кооператив.	ХИТ
Serious Sam HD	Серьезный Сэм возвращается, чтобы в очередной раз показать и миру, и «папочке» Дюку эталон шутера о суровом герое.	80%
Shattered Horizon	Мультиплеерный шутер в вакууме! Почти что космический симулятор, только вместо звездолета — скафандр с ракетным ранцем.	70%
The Sims 3: World Adventures	Первый из примерно 31 635 аддонов для The Sims 3, в котором симы отправятся в путешествие по подземельям.	75%

Left 4 Dead 2

Serious Sam HD

Shattered Horizon

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

ОТ РЕЖИССЕРА ФИЛЬМА "ТИТАНИК"
Реклама
В КИНО С 17 ДЕКАБРЯ
АВАТАР
ТАКЖЕ В 3D
WWW.AVATAR-MOVIE.RU

Александр Башкиров

ОХОТНИКИ ЗАТЕРЯННОГО КОВЧЕГА

Brink — первый онлайновый шутер с синглплеером и в океане

ЖАНР
Командный шутер
ИЗДАТЕЛЬ
Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК
Splash Damage
ПОХОЖЕСТЬ
Enemy Territory: Quake Wars
Team Fortress 2
BioShock
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ДАТА ВЫХОДА
Май 2010 года
САЙТ ИГРЫ
http://brinkthegame.co

Что? Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом.

Где? Лондон, Англия.

Сеттинги большинства FPS с уклоном в онлайновый командный дефматч не отличаются разнообразием: если это не орбитальная станция, то какая-нибудь футуристическая арена смерти, а если не арена смерти, то что-нибудь историческое. В первом бесплатном онлайновом шутере лондонской компании Splash Damage **Wolfenstein: Enemy Territory** все происходило в декорациях Второй мировой, во втором — коммерческом FPS **Enemy Territory: Quake Wars** — на довольно-таки банальном фоне атакуемой строггами Земли. Действие их нового шутера **Brink**, выходящего в 2010 году на PC, Xbox 360 и PS3, разворачивается на территории гигантского Ковчега из сотен искусственных островов, понтонов, плотов, бакенов и плавучих волнорезов, болтающегося посреди затопленной планеты.

Идея не самая оригинальная («Водный мир» вышел на экраны в 1995 году), но в онлайновых шутерах мы точно ничего подобного не видели. К тому же, в отличие от прежних игр Splash Damage, в Brink будет полноценная однопользовательская кампания — и даже не одна...

Боевой паркур в действии: зажал смарт-кнопку, непринужденно перемахнул через перила и растворился в глубинах Ковчега...

Из боевой техники в Контейнер-Сити — одни гусеничные ремонтные роботы.

Эта волшебная смарт-кнопка

Разработчики из Splash Damage не хотят, чтобы герои Brink в разгар перестрелки цеплялись за столы или не могли преодолеть жалкую двухметровую стеночку. Хорошо подготовленный боец должен быстро и плавно перемещаться, перепрыгивать через одни преграды, прокатываться под другими, забираться на третьи...

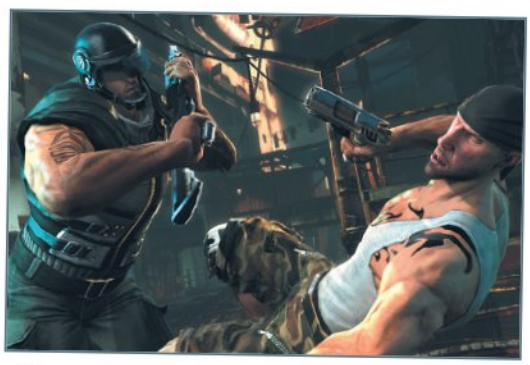
В схеме управления Brink смарт-кнопка отвечает за быструю и плавную доставку героя из точки А в точку Б — это одновременно и бег, и прыжок, и подкат. Зажав эту кнопку, можно спокойно преследовать убегающего соперника и не беспокоиться о таких мелочах, как своевременные прыжки и приседания. Герой все сделает сам...

У смарт-кнопки есть и еще одна важная функция: если ее зажать и добежать до врага, то вы в него красиво врежетесь и собьете на землю. Очень полезный тактический маневр для выведения из строя зазевавшегося соперника! Но имейте в виду — сбитый с ног враг в состоянии отстреливаться, так что постарайтесь его как можно быстрее добить.

Запрещенный океан

«Никто не знает, почему случилось глобальное наводнение, — рассказывает нам продюсер и главный сценарист игры Эдвард Стерн. — Растаяли ледяные полярные шапки, океаны вышли из берегов, погибли сотни миллионов людей... к 2038 году десятки тысяч беженцев обосновались на затерянном в океане Ковчеге. Из научной лаборатории и курорта для избранных Ковчег превратился в город с населением в пятьдесят тысяч человек».

Ковчег — достаточно интересное и необычное изобретение, чтобы на нем можно было устроить социально-психологический шутер уровня **BioShock** или ролевую игру в стиле **Fallout 3**. Тут вам и социальное неравенство (в центре — современная городская архитектура и небоскребы острова Основателей, по краям — трущобы из ржавых контейнеров и корабельных обломков), и разные интересные дизайнерские находки (самодельные ветрогенераторы, сельское хозяйство на базе водорослей и гидропоники). Вместо этого столь разнообразный и детализированный



В ближнем бою смарт-кнопка используется для вырубания соперника. Квалифицированный оперативник может провести допрос в полевых условиях.

Разработчики хвастаются богатыми возможностями кастомизации персонажей... как будто не понимают, что 90% игроков будут бегать в противогазах!

Архитектура острова Основателей срисована с дубайских небоскребов и существенно отличается от общей фоллаутовской стилистики Ковчега. Но мы туда попадем еще нескоро...

Одежда персонажей в Brink настолько пестрая, что временами трудно бывает отличить Сопротивленцев от Службы безопасности. В игре это может стать проблемой...

сеттинг поставлен на службу FPS про две воюющих команды по четыре класса в каждой.

В мультиплеере нам в общем-то все равно, лежит ли вокруг бескрайний океан или космос, — смотреть по сторонам некогда. Но, как объяснил нам креативный директор Ричард Хэм, однопользовательская кампания будет «душой и сердцем игры» — в Brink будет одинаково интересно играть как в онлайне, так и в гордом одиночестве. Ранее Хэм работал старшим дизайнером **Fable**, **Fable 2**, первых двух частей **Syphon Filter**, а теперь вкладывает в сингл-кампанию Brink весь свой дизайнерский опыт.

«Сюжетных кампании будет две — одна за Службу безопасности Ковчега, другая — за Сопротивление. Интереснее всего то, что после прохождения первой кампании сохраняются все скиллы, оружие, апгрейды и бонусы и их можно использовать при прохождении второй кампании». Выбираем, за кого играть, во время первой же миссии вспыхивает гражданская война — и, чтобы получить полную картину происходящего на Ковчеге, игру надо пройти за обе стороны.

На скриншотах океан практически не виден — одни задымленные трюмы и трущобы из контейнеров, в которых люди в спецназовских доспехах расстреливают обнаженных по пояс людей с татуировками. Хэм говорит, что на ранней стадии разработки было принято решение не делать в игре водных процедур: «Причина одна — в воде все происходит очень медленно. А мы решили делать максимально динамичный, стремительный шутер». Поэтому все бои в Brink идут на островах, мостиках и в коридорах. На океан можно только поглядеть, поплавать в нем не получится.

Путь робота

Техника в Brink не используется — разработчики хотели, чтобы игроки «расстреливали друг друга в упор (ну, или хотя бы со средней дистанции), а не прятались в танках и вертолетах». Из-за активного использования смарт-кнопки (см. нашу врезку), вводящей в игру элементы паркура, бегать на своих двоих в Brink куда интереснее, чем в Quake Wars.

В игре будет четыре класса персонажей — боевой, лечебный, строительный и шпионский (здесь они называются солдат, медик, инженер и оперативник). Выбранный класс в любой момент можно поменять на другой в зависимости от обстоятельств миссии. «Допустим, вы играете медиком и охраняете конвоируемого заключенного. Внезапно бойцы Сопротивления взрывают переборку и атакуют вашу команду с фланга. Вы можете переключиться на инженера, быстренько построить баррикаду и изменить тактическую картину битвы в свою пользу».

А если баррикаду уже строят, можно переключиться на оперативника, оглушить врага, а потом допросить его — в случае успешного допроса ваша команда будет знать местонахождение всех бойцов вражеской команды. Тогда с фланга вас уже при всем желании не обойдут, и инженер сможет спокойно завершить работу над баррикадой. А если бы вы весь бой сидели в шкуре медика, толку от вас было бы немного и вашу группу, скорее всего, уничтожили бы.

В качестве типичного примера миссии Brink Хэм вспоминает разборку в Контейнер-Сити. Играем за Службу безопасности, получена информация о том, что Сопротивление разрабатывает новое биологическое оружие в секретной лаборатории... Ваша команда сопровождает ремонтного робота через трущобы Контейнер-Сити, Сопротивление устраивает засады и стро-

Гиперреализм

С первого взгляда трудно понять, что не так с картинками Brink. Движок id Tech 4, стандартная, в принципе, графика с претензиями на фотореалистичность... И лишь присмотревшись, понимаешь, что все герои Brink несколько, м-м, растянуты по вертикали.

Арт-директор Оливье Леонарди называет визуальный стиль Brink «утрированной реальностью» в стиле художников-гиперреалистов семидесятых годов прошлого века. По качеству и количеству деталей это практически фотореализм, но с некоторыми существенными поправками. Пропорции тела персонажей гипертрофированы, выпячены отдельные детали одежды (молнии, пряжки, заклепки, швы и карманы), упрощены контуры... Причем Ричард Хэм уверяет, что на скриншотах видна лишь ничтожная часть «очень характерных кастомизируемых персонажей с интересными пропорциями тела».

Цвет тоже очень важен: для игры на движке id Tech в Brink очень мало серого и коричневого. Преобладают красный, синий, зеленый и золотой — цветовая гамма в стиле Эдварда Хоппера, Дэвида Хокни и прочих представителей поп-арта шестидесятых.

ит баррикады. Укрепления нужно взрывать, чтобы робот мог двигаться дальше. Потом оказывается взорван мост между понтонами, инженер в вашей команде должен починить ближайший кран и с его помощью перетащить робота на другую сторону.

Это только первый фрагмент миссии — и, разумеется, при игре за Сопротивление вам придется строить баррикады, охотиться за роботом с гранатометом и вообще делать все, чтобы Служба безопасности не проникла в лабораторию. Кстати, действительно ли в ней производят биологическое оружие? Или все-таки что-то другое? В брифингах за разные стороны вам намеренно дается противоречивая информация.

Большие и маленькие

С наличием смарт-кнопки связана самая важная опция кастомизации персонажа — его общий размер. Выбранные доспехи, очки и татуировки на поведение героя не очень влияют, а вот его рост и вес... Самые крупные бойцы могут таскать тяжелое оружие — и их очень трудно убить. Герои средней весовой категории быстрее, чем громилы-танки, и владеют большинством из доступных видов оружия. Самый тощий герой — самый быстрый, но при этом и умирает мгновенно. Чем ваш персонаж меньше, тем выше он может забраться при использовании смарт-кнопки. Маленькие легкие ниндзя способны вскарабкаться на пятиметровую стену — тяжеловес же едва-едва переползает через низенькие перила. Разработчики учли эти особенности при дизайне карт: в Brink будут тайники и шорткаты, добраться до которых смогут лишь избранные игроки.

Уникальный внешний вид игры («мы хотели, чтобы нашу игру узнавали по любому скриншоту или случайному кадру из ролика») обусловлен не только общей графической стилизованностью (см. другую нашу врезку), но и использованием технологии Virtual Texture.

«Сам я дизайнер и в технологиях понимаю еще меньше вашего, — говорит Хэм, — но вот общий принцип работы... Представьте себе картинку: вертолет завис над точкой эвакуации. В обычном режиме в память загружается все — даже то, чего вы не видите (внутренности вертолета, приборные панели и так далее). У нас в память подгружаются только видимые текстуры, а все невидимое отсекается. Игрок при этом ничего не замечает, но освобождается много памяти. В обычной игре на экране присутствует порядка 32 мегабайт видимых текстур — у нас этих текстур на 500 мегабайт!»

■ ■ ■

Профессиональные разработчики многопользовательских карт и модов из Splash Damage давно замахивались на сингл-режим (Wolfenstein: Enemy Territory изначально задумывалась как однопользовательская коммерческая игра). Отсюда и интересный сеттинг, и двусторонний сюжет, и отсутствие смущающей ботов техники, и элементы паркура, приятно оживляющие клаустрофобические уровни.

Разработчики прекрасно сознают, что многие игроки так никогда и не запустят Brink в онлайне, и стараются оформить серию командных дуэлей с ботами в связный и захватывающий сюжет, в котором нет пришельцев и явных злодеев, а есть только обычные люди, не желающие быть сброшенными в океан. Думается, Brink может стать первым в мире онлайновым шутером с играбельным синглплеером — внимание к деталям, в том числе и сюжетным, у игры вполне достаточное. ■

Процент готовности: 75%

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ

Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Кирилл Волошин

ЖАНР
- Экшен
- Ролевая игра

- Издатель: TopWare Interactive
- Разработчик: Black Wing Foundation
- Похожесть
  - Deus Ex
  - «Симбионт»
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Сайт игры: www.topware.com

ДАТА ВЫХОДА
2010 год

SCIVELATION

Мода приходит и уходит, а киберпанк живее всех живых. Любовь к Филиппу Дику, Уильяму Гибсону и увитым неоном небоскребам будущего, в тени которых маленький человек пытается бросить вызов госмашине, не задушишь и не убьешь. Украинцы из **Black Wing Foundation** задумали свой киберпанк-шутер **Salvation** больше года назад. Мы тогда рапортовали: три разных героя, органичное сочетание шутера и стелса, RPG-прокачка. Некоторое время спустя поток скриншотов, новостей, а затем и всех прочих признаков жизни иссяк. Как вдруг авторы жизнерадостным пресс-релизом известили, что Salvation плавно превращается в Scivelation, шутер, вдохновленный «Бегущим по лезвию», «Призраком в доспехах»… Ну вы поняли.

Место технологии Source занял Unreal Engine 3 (что с некоторым трудом можно заметить на окрестных скриншотах). Однако Берт Дженнингс, продюсер Scivelation со стороны издателя, американской TopWare Interactive, заверил нас, что авторы серьезно переработали контент, переписали сюжет, диалоги, образы героев и даже структуру миссий.

Фабула, впрочем, прежняя. Глобальный апокалипсис привел не к полному уничтожению человечества, а к воцарению у власти некоего Режима, религиозной секты, которая каленым железом выжигает на подкорке граждан свою идеологию. Естественно, вскоре появляется движение Сопротивления, на стороне которого нам и предстоит выступить.

Всю эту историю в мягкой обложке (авторы предпочитают формулировку «классический киберпанк») обещают подавать как сочное, зрелищное кино. Берт Дженнингс особо налегает именно на кинематографичность Scivelation, не стесняясь выражений вроде «extremely cinematic experience».

Однако пока эти тезисы не подкреплены аргументами. Про Salvation мы хотя бы знали, что трио героев будет крайне колоритным: там значились генетически модифицированная убийца, капитан восточноевропейского Сопротивления по имени Сергей и «циничный контрабандист-псионик». За такую компанию многое можно было простить. А вот о главных героях Scivelation мы почти ничего не знаем. Известно только, что их теперь не трое, а двое — Миша да Элиша.

Игрок одновременно сможет нести одно основное оружие и два дополнительных. Авторы, кстати, грозят невиданным доселе футуристическим арсеналом.

В мире Scivelation действуют различные фракции, но мы не сможем влиять на их отношение к игроку.

Обещают, что у каждого будут свои спецспособности, которые делятся на несколько школ (например, «защита» и «точность»). Трюки можно покупать и модернизировать на специальные очки престижа. Последние, в свою очередь, мы получаем за убийство врагов и выполнение миссий, на них же позволят приобрести некие имплантаты и уникальные предметы.

Не стал Берт раскрывать планов и по поводу того, сколько будет концовок и сможем ли мы как-то повлиять на них своими решениями. Зато известно, что сюжет разобьют на миссии, в которых помимо основных будут и побочные задания, а также альтернативные пути достижения цели.

■■■

Иллюзий по поводу рождения «украинского Deus Ex» никто, конечно, не питает. Совершенно ясно, что Scivelation — это в первую очередь шутер от третьего лица, а не RPG. Но о шутерной составляющей пока тоже известны лишь обрывочные сведения. Будет система укрытий, затертая до дыр шведами из GRIN, будет тактика, особый упор сделан на стелс. Пока, собственно, все. Зато авторы впервые озвучили более-менее точную дату релиза — середина 2010 года. Тогда и посмотрим, что такое «киберпанк по-украински» и насколько он живуч. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Украинский шутер меняет название, движок и состав героев, но все так же полон киберпанк-идей и туманных обещаний.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Алексей Моисеев

ЖАНР Авиасимулятор

DOGFIGHTER

- Издатель: Не объявлен
- Разработчик: Dark Water Studios
- Похожесть: Crimson Skies; Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII
- Мультиплеер: Интернет; Локальная сеть
- Сайт игры: www.dark-water-studios.com

ДАТА ВЫХОДА
2010 год

Бывший чертежник Шон Маккэфферти, геймдизайнер аркадного авиасимулятора **DogFighter**, на самом деле не очень-то жалует игры про самолеты. В его доме нет священной полки с лучшими представителями жанра, он не копается по вечерам в пожелтевших чертежах «Альбатросов» и «Фоккеров». Он всего лишь старается сделать такой авиасимулятор, который будет интересен не только въедливым любителям полетов.

В девичестве DogFighter был серьезным авиасимом про Первую мировую войну, но, когда стало ясно, что хмурый симулятор попросту потеряется среди десятков себе подобных узкоспециальных развлечений (к тому же команда не то чтобы собаку съела в летных делах), Dark Water Studios решили сделать все наоборот.

В основе DogFighter три несущие конструкции: красивые пейзажи, чувство скорости и безумные догонялки с соперниками (тот самый dogfight). В отличие от практически всех современных авиасимуляторов, полеты в DogFighter будут проходить на относительно небольших высотах. «Приблизив действие к земле, мы смогли сделать декорации частью игрового процесса. Мы хотели, чтобы они бросали вызов игроку, защищали его, заставляли душу уходить в пятки. Чтобы он летал там, куда в здравом уме не сунется ни один пилот», — говорит Шон.

Концепция, на самом деле, далеко не новая. Бывалые игроки с нежным трепетом вспомнят великолепную **Crimson Skies**, а ветераны вытащат из закоулков памяти **Star Fox** для Super Nintendo или, еще лучше, **Star Fox** 64 для Nintendo 64 (кстати, не так давно она была переиздана на Wii). Но после релиза Crimson Skies минуло уже целых девять лет, а ничего толкового в жанре так и не появилось (причем не только на PC). Так что ирландцы из **Dark Water Studios** очень кстати решили освежить нашу память.

Самым сложным оказалось сделать вменяемую летную модель. Когда каждые пять секунд пролетаешь под низкими мостами, маневрируешь среди колонн или устремляешься в узкие пещеры, не должно возникать желания разломить клавиатуру об колено и запустить мышкой в стену. По словам Шона, эту задачу они решили. Самолет идеально слушается команд, а фигуры пилотажа можно выполнять как вручную, так и автоматически, чтобы не отвлекаться от маневрирования. Все это очень напоминает Star Fox, где по нажатию одной кнопки подконтрольный звездолет делал бочку или мертвую петлю.

Сражения развернутся на обширных аренах (DogFighter в первую очередь задумана как многопользовательская игра), и одним из главных стимулов залетать в труднодоступные места будут всевозможные бонусы. У каждого самолета есть несколько слотов для оружия: помимо стандартных пулемета и ракет встретятся и более экзотические экземпляры. Маккэфферти упомянул электромагнитную волну, которая глушит чужие моторы («Это так весело!» — радуется Шон), и маскировочное устройство, которое делает ваш самолет невидимым. Не обойдется и без «мгновенных» бонусов, срабатывающих сразу после поднятия. Они смогут дать, например, бесконечное ускорение на небольшой промежуток времени или отключить врагам радар.

Представления авторов о захватывающих пейзажах, к сожалению, несколько расходятся с общепринятыми.

«Crimson Skies в туннелях» — пожалуй, идеальное определение для DogFighter.

Непонятным (даже для самих разработчиков) остается одно: как прикрутить к игре разработанную Dark Water технологию SWARM? Не так давно широкой общественности был продемонстрирован ролик, в котором несколько тысяч (!) самолетов маневрировали на экране, подобно рою насекомых. Оказалось, что заставить работать это ноу-хау на благо геймплея не так-то просто. Но даже если «роя» самолетов мы так и не увидим, получить в итоге интересный, быстрый и адреналиновый авиасимулятор будет очень приятно. Девять лет уж ждем. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Небольшая ирландская студия пытается сделать свой Crimson Skies: скоростной многопользовательский авиасимулятор на предельно низких высотах.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Новейший гаджет для развлечения на ходу
Заряжай новые медиафайлы в свой телефон Aino™.
С технологией Media Go в твоем компьютере и приложением Media Home в телефоне ты можешь закачать любые фильмы, музыку и подкасты. Все это автоматически и без лишних проводов. Забудь о том, что тебе приходилось каждый раз подключать телефон к компьютеру.
Ну что, теперь ты готов зажигать?
Aino™
Sony Ericsson
make.believe
sonyericsson.com/hopperinvasion
реклама – make.believe является торговой маркой корпорации Sony

Линар Феткулов
RS@IGROMANIA.RU

JOE DANGER

ЖАНР Аркадная гонка

- **Издатель**: Отсутствует
- **Разработчик**: Hello Games
- **Похожесть**: Elasto Mania, Trials HD
- **Мультиплеер**: Кооператив
- **Сайт игры**: www.hellogames.org

ДАТА ВЫХОДА
2010 год

«It's show time, baby!» — примерно с такой фразой (а также выражением лица, запечатленным на скриншотах) разработчики из **Hello Games** (то есть из «Привет-игр») ворвались в свой новый офис. В дверях они столкнулись с прежними владельцами помещения, которые неожиданно тоже оказались игровой студией. Предыдущие жильцы уже успели потрудиться над дебютным проектом и благополучно обанкротиться. Отчаявшиеся коллеги настолько разочаровались в своем деле, что даже решили оставить Hello Games мониторы — бесплатно. Вот уж действительно «привет»!

Улыбка основателя студии, Шона Мюррея, и троих его друзей несколько поблекла, но оптимизма они все же не теряют. И их проект **Joe Danger** каждым кадром передает жизнерадостный настрой своих создателей.

Главный герой — знаменитый гонщик-экстремал, завоевавший на своем мотоцикле все самые престижные награды в триале. Про таких говорят: «Опасность — его второе имя». В случае с Джо все гораздо серьезнее. Опасность — его фамилия. Во время последнего соревнования он на миг отвлекся на что-то постороннее и был (цитируем) «прилюдно унижен» соперниками из команды Team Nasty. Теперь его задача — реабилитироваться перед поклонниками, победив в новом чемпионате.

Герой все-таки может использовать третье измерение — разработчики не стесняются сравнений с LittleBigPlanet (между нами говоря, есть ощущение, что вся игра сделана в редакторе LBP).

Joe Danger — аркадный мотосимулятор в стиле великой **Elasto Mania**. То есть геймплей построен на виртуозном обращении с мотоциклом с ярко выраженным задним приводом. Надавите на газ чуть посильнее, и железный конь тут же завалится на спину; чересчур резко затормозите — гонщик кувырнется через руль. Elasto Mania стала одной из первых инди-игр нового поколения — с многоступенчатой концепцией, которая раскрывалась в сотнях уровней. Позже последовал неофициальный консольный ремейк **Trials HD**, а теперь вот выходит Joe Danger.

Основная задача разработчиков — сохранить напряженный геймплей, но сделать игру куда более доступной и веселой (отдельные уровни Elasto Mania вызывали припадки неконтролируемой ярости, судороги и фрустрацию). Управление будет намного проще, а за мелкие просчеты игрока даже не станут наказывать. Чтобы перескочить барьер, можно исполнить ловкий прыжок, спружинив на амортизаторах… а можно просто проехать под ним пригнувшись. Джо вообще весьма прыгуч — на своем мотоцикле он может без особых проблем подскакивать, как герой какого-нибудь платформера. Более того, даже находясь в воздухе, машина по-прежнему остается управляемой, и вы без труда сможете изменить высоту или скорость полета.

Все эти послабления позволили сделать геймплей куда более стремительным. «Скриншоты не могут передать ощущения скорости Joe Danger, нашу игру обязательно нужно увидеть в движении», — предупреждает Шон. Отсюда — всевозможные бонусы, скоростные комбо и ярко-розовый дым из выхлопной трубы.

Если в хардкорной Trials HD главной причиной гибели гонщика по статистике был его собственный мотоцикл, то Joe Danger содержит полный набор аркадных опасностей. Тут встречаются гигантские боксерские перчатки, бассейны с акулами и длинные ряды школьных автобусов, над которыми вам нужно пролететь.

Глядя на этот кадр, невольно вспоминаешь бородатый анекдот: «Мама, смотри, я еду без рук…»

■ ■ ■

Но главная причина, по которой мы все ждем Joe Danger, — возможность совместного прохождения вшестером, где с соперниками можно бодаться прямо на ходу. В качестве казуальной версии Elasto Mania JD уже имеет право на существование. Но лучше бы на него обратили внимание боссы Electronic Arts и поняли, что мы давно готовы к новой Road Rash. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Аркадная мотогонка про неунывающего каскадера в красной куртке. Бойкий гибрид Elasto Mania и Road Rash.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Yota

Всё новое с Yota!

Yota Интернет 4G

Yota работает везде. Дома, на работе, в машине, в парке. В Москве, Санкт-Петербурге, Уфе, Сочи, Краснодаре. В зоне покрытия Yota вы можете выйти в сеть в любой момент.

Yota – это простые безлимитные тарифы. Страницы загружаются мгновенно, а скачивать можно сколько угодно – оплата не зависит от трафика.

В новый год – с новым интернетом 4G!

4G Mobile WiMAX™

www.yota.ru

lenovo acer SAMSUNG msi ASUS TOSHIBA Leading Innovation

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

GARSHASP

ЖАНР Слэшер

- **Издатель** Не объявлен
- **Разработчик** Fanafzar Game Studios
- **Похожесть** Серия God of War
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Сайт игры** http://garshasp.com

ДАТА ВЫХОДА
Конец 2009 года

Если бы журнал «Игромания» ненадолго решил прикинуться телепередачей «Клуб путешественников», то данный текст наверняка выглядел бы следующим образом. Автор, наряженный в чалму и замызганный халат, стоял бы на фоне какой-нибудь мечети под дулами автоматов и, испуганно глядя в камеру, говорил примерно следующее: «Итак, дорогой зритель, мы находимся в Иране, замечательной миролюбивой стране. Естественно, здесь никто не вынашивает коварных планов по распространению ядерного оружия и даже не помышляет о войне с США и Израилем. Зато эти добрые, замечательные люди делают прекрасные игры. Вот, например, студия Fanafzar сейчас разрабатывает RPG... (тут мы бы наверняка получили прикладом в спину), то есть, конечно же, слэшер под названием Garshasp».

Кроме шуток: последняя экспедиция «Игромании» действительно обнаружила, что игровая индустрия в Иране сейчас развивается достаточно бурно. Люди здесь активно играют в FPS, RTS, футбольные симуляторы и гонки, а разработчики вовсе не заняты патриотическими аркадами вроде «Забей Джорджа Буша ботинком за 60 секунд!». Вот, например, Garshasp — иранский клон God of War в натуральную величину.

Как и лучший в мире PS3-слэшер, игра Fanafzar целиком выстроена на мифологии. Там была греческая, тут — персидская. Главный герой — титульный Гаршасп, крупный длинноволосый мужчина, который отличается от Кратоса, пожалуй, только бурной растительностью на голове, а в остальном ведет себя точно так же. А именно: много бегает, агрессивно размахивает холодным оружием, прыгает по платформам и нажимает рычаги. Повод для такого активного досуга у Гаршаспа самый серьезный: враги не только убили его брата, но и похитили любимую булаву Сариф, у которой, помимо звучного женского имени, есть другая важная особенность — только она может снести буйную голову главному злодею Захаку, который, в свою очередь, грозит миру Армагеддоном.

Но история тут — лишь приложение к художественной шинковке монстров. Кратос делал это множеством самых изощренных способов, и его восточный коллега старается не отставать. Как сообщил нам глава Fanafzar Амир Фассихи, у героя в распоряжении окажется два вида оружия: меч и булава, каждое со своим набором спецприемов. Два основных типа ударов комбинируются различным образом, в результате чего на один меч приходится до десяти способов смертоубийства. Есть фаталити и спецудары, на которые тратится специальная энергия ярости. Последняя накапливается по мере убийства врагов.

Кроме того, как и Кратосу, Гаршаспу доступна магия: используя найденные колдовские предметы, он сможет, например, поднимать из земли некую стену, которая станет ловушкой для врагов.

Впрочем, тут достаточно ловушек и для самого Гаршаспа. Чтобы их преодолеть, придется много прыгать. Есть и простенькие пазлы с передвижением ящиков. За манипуляции с объектами отвечает технология NVIDIA PhysX.

На месте и рудиментарные RPG-элементы: разя направо и налево, восточный герой зарабатывает очки опыта, которые можно тратить на улучшение оружия и прокачку любимых боевых приемов.

Авторы тем временем уже заняты сиквелом: с мультиплеером (!) и вторым играбельным персонажем. Поразительный оптимизм.

Обидный ярлык «God of War для бедных», к сожалению, идеально крепится на Garshasp.

Одним словом, все достаточно стандартно. Графика, анимация и спецэффекты воображение тоже не поражают. И тут, естественно, возникает вопрос: а почему мы вообще обратили внимание на Garshasp? Дело в том, что на компьютерах в последнее время практически не выходит качественных слэшеров. А у иранцев есть шанс восполнить этот пробел: ведь Garshasp — это как раз редкий по нынешним временам PC-эксклюзив. На момент публикации этих строк игра уже наверняка поступит в продажу в Иране, но авторы ведут переговоры и о международном релизе. Аллах в помощь, что называется. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Иранский слэшер, старательно копирующий God of War: при удачном стечении обстоятельств может вызвать не только научный и энциклопедический интерес.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

250 Гб на диске

размером с кредитную карту
у тебя в кармане

STORY

Музыка, фильмы, фото всегда с тобой.

S1 Mini 120/160/250 Гб
S2 Portable 160/250/320/500/640 Гб
STORY 1 / 1.5 / 2 TB

Жёсткие диски Samsung S Series – самые компактные в мире. Твои данные всегда с тобой: дома, в офисе, в гостях, в путешествии. Эти миниатюрные устройства разработаны специально для ежедневной активной работы, они надёжные и ударопрочные. Изящный корпус с глянцевой поверхностью и удобный чехол дополнят твой безупречный стиль.

www.samsung.ru

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).
www.samsung.com. Товар сертифицирован. Реклама.

SAMSUNG

Жанр
Стратегия

Издатель
Ubisoft

Разработчик
Blue Byte

Похожесть
Серия The Settlers
Серия Anno

Мультиплеер
Интернет

Сайт игры
www.thesettlers.com

Дата выхода
Весна 2010 года

Илья Янович

Антологию **The Settlers**, вместе с геном человека, образцами письменности и картинами Леонардо да Винчи, стоило бы запаять в вакуумную колбу и отправить в космос как выдающуюся иллюстрацию важнейшей человеческой черты — непробиваемой, ослиной упрямости. Шестнадцать лет назад великая немецкая стратегическая кузница **Blue Byte** создала пространную игру — симулятор поселенца. Игра на полном серьезе предлагала одному человеку спланировать заселение отдельно взятой территории.

Контролировать нужно было все: от сложных производственных цепочек до типа штанов, которые надевали на себя лесорубы. Сеанс игры в The Settlers протекал с обязательным матом и разбитой мебелью, но это было особенное, почти извращенное удовольствие: гимн собственной упертости. Когда после ряда верных решений шестеренки наконец цеплялись одна за другую и вся система приходила в движение, начиналась чистая медитация. Лесоруб рубит дрова. Скрипит тачка с рудой. Мясник раскладывает на прилавке тугие сардельки. Светит солнце. Идиллия.

Юпи!

Человек, не наделенный джедайским терпением, смог проникнуться неброской прелестью The Settlers только к шестой части (вышла два года назад). В **Rise of an Empire** грамотно работали все принципы франчайза, придуманные пятнадцать лет назад, но сама игра была короткой, экономика — недостаточно глубокой, а битвы — скучными. Зато в специфическом жанре «стратегия с белочками» немцы, кажется, достигли высшей точки развития. Шестые «Поселенцы» были устроены таким хитрым образом, что десятиминутный сеанс игры оборачивал самого брутального мужлана в блаженного созерцателя: травка зеленеет, солнышко блестит, вода приятно бликует… Периодические выходы парнокопытных встречались негромкими овациями. The Settlers 6 являла собой безупречный симулятор блаженства. Проблема заключалась в том, что играть в нее оказалось не так интересно, как хотелось бы. На этот случай Blue Byte очень удачно анонсировали **The Settlers 7: Paths to a Kingdom**.

Речь, напоминаем, идет о стратегии про обустройство поселения. Тонкость в том, что каждый рабочий у вас на производстве — не груда пикселей (впоследствии — полигонов), а полноценная личность. Ему нужно где-то жить, и его нужно кормить. Чтобы есть — нужен хлеб, который пекут пекари, которым нужна мука, которая добывается на мельнице, которой требуется зерно, которое растет на полях, которые надо поливать водой…. Вся The Settlers — это череда таких производственных цепочек, сложность которых увели-

The Settlers несколько сменили артдирекшен — это такой усредненный вариант между второй и пятой частью.

Есть предположение, что бесконечно можно смотреть на три вещи: как горит огонь, льется вода и работают люди. The Settlers в этом смысле — идеальная игра.

Тройной переворот

Серия The Settlers три раза меняла наши представления об экономических стратегиях

Serf City:
Life Is Feudal (1993)

Под таким названием первая часть вышла на приставке Amiga — знакомые «Поселенцы» в названии появились только с переездом на PC. Первые The Settlers сразу задали тон всей серии: сложная экономика и длинные производственные цепочки — такого больше не было нигде. Практически в таком же виде сериал пережил четыре части, изменения были мизерными: в третьей, например, добавили сюжет и позволили самолично рулить войсками.

The Settlers:
Heritage of Kings (2005)

Трагический переворот: вырезав практически всю экономику, Blue Byte превратили игру в без пяти минут обычную RTS. Фанаты, конечно, были в ярости, но такое решение тоже оказалось работоспособным: играть в Heritage of Kings было легко, сражаться — интересно, а строить город — проще простого.

The Settlers:
Rise of an Empire (2007)

Фактически возврат к корням — «Поселенцы» снова вернулись к производственным цепочкам и ступенчатой экономике. Rise of an Empire собственным примером продемонстрировала, что нужно делать, чтобы в экономические стратегии играли все, а не кружок энтузиастов. Ответ оказался прост — игра должна быть фантастически красивой!

чивалась с каждым уровнем. Война тоже присутствовала, но даже не на втором, а на третьем и четвертом плане.

Производственный цикл

Рассказ о каждой новой серии The Settlers всегда скатывался к описанию того, как там, скажем, добывать железо (и как поселенцы кричат «юпи!», когда обнаруживают его залежи). В Paths to a Kingdom эти и без того непростые цепочки, во-первых, сделали более длинными и сложными, а во-вторых, они теперь зависят от того, какой путь развития вы выбираете. То есть раньше вы могли спокойно строить свою деревушку и параллельно, например, тренировать армию — как в итоге побеждать, было уже делом вкуса. Теперь же вся экономика кардинальным образом завязана на стилях игры: военном, научном или торговом.

По нашей просьбе Blue Byte приводят пример научного пути развития: «Для начала вам понадобятся клерики (то есть священнослужители; клерикализм — это когда духовенство стоит во главе всей политики. — ***Прим. «Игромании»***), которые бывают трех типов: новичок, брат и отец. Новички требуют пива и хоть какой-нибудь еды (хлеба или дешевой рыбы), а вот отцы — пиво, вкусную еду (мясо), книги и драгоценности. Для производства каждого элемента нужны рабочие, которые трудятся, чтобы, в свою очередь, работали клерики».

Таким образом, в The Settlers 7 нет какого-то очевидного пути для победы. Хотите — подминайте всех под себя экономическим и политическим влиянием (в частности, большое значение уделяется торговле с соседями), хотите — воюйте.

На войне хочется остановиться отдельно. Битвы в The Settlers всегда были не то что необходимым злом, но главным раздражителем — их всегда хотелось избежать. Некоторые фанаты даже высказывают предположения о том, что таков был замысел Blue Byte с самого начала: мол, в реальности война — это же тоже не очень-то приятное занятие. Тем не менее, в Paths to a Kingdom немцы старательно доводят сражения до ума. Типы войск обещают самые разнообразные: канониры, мушкетеры, пикенеры, всадники и так далее. Комбинируя разные отряды, можно создавать специализированные армии, например для захвата крепостей. Но темп битв по-прежнему останется меланхоличным: пока солдаты заряжают пушку, вы вполне успеете помедитировать на свежие сардельки в лавке мясника.

■■■

В остальном механика останется неизменной: добываем ресурсы, строим здания (по-прежнему условно делятся на те, что производят сырье, и те, что производят из этого сырья конкретные предметы), расширяем поселение. Но в Paths to a Kingdom, помимо прочего, добавят онлайн — как кооператив, так и игру друг против друга. Рекламный ролик, напоминающий знаменитое видео для **R.U.S.E.**, демонстрирует, как за столом в The Settlers играют трое друзей. Сюжетная кампания, впрочем, никуда не денется.

Наконец, насчет медитации тоже имеется важная информация. Действие седьмой части происходит в Европе во время раннего Ренессанса. То есть к идиллическим пейзажам добавятся фрески, архитектура и фасады с лепниной. Те, кто провел несколько удивительных часов, разглядывая каждого зайчика и каждый куст в Rise of an Empire, нас, несомненно, поймут. ■

Будем ждать?

The Settlers возвращаются на территорию серьезной экономики: длинные производственные цепочки, различные подходы к управлению поселением и (к сожалению) война.

Процент готовности: 60%

Жанр
Ролевая игра
Издатель
The Games Company
Разработчик
Silver Style Entertainment
Похожесть
Drakensang: The Dark Eye
Neverwinter Nights 2
Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Сайт игры
www.demonicon.de

Дата выхода
2011 год

RS@IGROMANIA.RU

DEMONICON

Кирилл Волошин

Первая информация о **The Dark Eye: Demonicon** стала для нас приятным открытием. Полгода назад немцы **Silver Style Entertain-ment** сообщили «Игромании», что делают не просто очередную RPG по мегапопулярной в Германии настолке The Dark Eye. Они прежде всего конструируют предельно разнообразную и насыщенную игру, где будет и свобода выбора, и нелинейность, и динамичная реакция NPC на представителей разных рас и классов, и сопартийцы с богатым внутренним миром, и возможность построить дом, завести семью, и первый в истории этой вселенной мультиплеер.

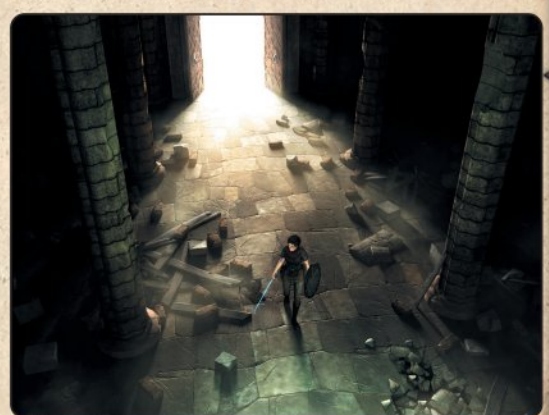
Теперь же девелоперы устроили нам вторую аудиенцию: раскрыли детали ролевой механики, прислали в редакцию ворох эксклюзивных скриншотов и охотно рассказали о том, как идет разработка. Как сообщил «Игромании» ведущий гейм-дизайнер проекта Эрик Йаннот, единственное, что поменялось в концепции за эти полгода, — стилистика. Demonicon стал мрачной, темной игрой, а в цветовой палитре власть решительно захватили все оттенки черного. Чтобы сделать проект еще более взрослым, авторы начали сотрудничать с неназванными (пока) кинематографистами, и те изменили саму подачу игры: вместо уютного, почти карамельного фэнтези теперь выходит хмурая готика. Разработчики также отказались от идеи выпустить игрока побродить в горы, решив сосредоточиться на джунглях, пещерах и городах.

Мы, конечно, вежливо взгрустнули, выдержали скорбную паузу, а потом принялись совсем невежливо вытягивать из Эрика новые подробности обо всем, что ниже гор.

Партия — их рулевой

The Dark Eye: Demonicon, напоминаем, рассказывает историю молодого человека, кото-

В Demonicon заявлен единый бесшовный мир, в котором есть динамичная смена времени суток, а окружающие занимаются своими делами согласно четкому распорядку дня.



В основном действие будем проходить в мрачных Темных землях, но, кроме того, мы посетим джунгли, идиллические леса и луга, а также прибрежные области, полные пиратов.

Коней на переправе меняют

Стиль и настроение Demonicon драматически изменились за последние полгода

I

Вместо ярких красок в ранней версии…

… пугающее, почти полное отсутствие цвета в текущей.

II

Вместо нарядных кукол…

…куда более реалистичные, живые люди. Или не живые…и не люди.

III

Вместо обмена радужными спецэффектами…

…брутальные схватки, где главное — не яркость, а натуральное членовредительство.

рый родился не в то время и не в том месте: пятнадцать лет назад сказочная страна Авентурия оказалась разорена могущественным колдуном Борбэрэдом, а сейчас пророчества предрекают ей скорый апокалипсис. Более того, герой — подкидыш, причем подкинули его не к пивным берегам гномов или в природный заповедник эльфов, а прямо на границу с Темными землями, в которых обитают преимущественно демоны и жестокие тираны. Когда ребенок вырос, единственной его отрадой стала любовь и дружба с дочерью местного торговца, Кэландрой.

И вот тут начинается концентрированная готика: Кэландру не похитили, как можно было предположить. Ее убили, причем в смерти обвиняется приемный отец нашего протеже, человек добродушный и, что называется, без судимостей и приводов. Чувствуя неладное, герой решает спасти приемного родителя от эшафота и самостоятельно докопаться до истины.

Помогать ему на этом пути будут многие. Ведь Demonicon, как и предыдущая, обласканная нами игра по The Dark Eye — **Drakensang**, — это партийная RPG в лучших традициях **Baldur's Gate** и **Neverwinter Nights**. Здесь все выстроено вокруг ведущей и направляющей роли партии и взаимоотношений между ее активом. Герой встретит множество разнообразных товарищей, среди которых, по словам Эрика, будут и святые, и отчаявшиеся, и сумасшедшие. Одним словом, полный набор для конструктора «Сделай свою жизнь насыщенней и веселее». Как мы уже писали ранее, игрок сам решает, кто станет ему другом, а кто врагом. При этом, как в лучших играх **BioWare**, с каждым членом партии будет связана отдельная, персональная история.

И вот теперь на этот счет появились внятные подробности. Эрик приводит конкретный пример взаимоотношений внутри партии. С самого начала рядом с героем будет полуэльфийка Ринниала. Она тоже пережила многое: во время нападения злого колдуна Борбэрэда на Авентурию девушка сражалась плечом к плечу со своим приемным отцом (видимо, в мире The Dark Eye очень активно работают органы опеки), после чего приобрела типичный поствоенный синдром (ночные кошмары, скверный характер). Циничная и озлобленная, Ринн теперь целиком и полностью зависит от решений игрока.

По мере прохождения мы посетим места и встретим персонажей, которые так или иначе связаны с тяжелым прошлым девушки. И герой сможет либо поддержать Ринн в ее стремлении к дикой, необузданной мести, либо, условно говоря, успокоить ее словами о всепрощении и примирении. В зависимости от этого поменяется и характер эльфийки.

На распутье

Свобода выбора окончательно выкристаллизовалась как главная особенность, крае-

Dungeons & Dragons по-немецки

Что представляет собой настольная версия The Dark Eye

Настольная ролевая игра **The Dark Eye** (немецкое название **Das Schwarze Auge**) появилась в магазинах аж в 1984 году и вскоре стала самой продаваемой настолкой в Германии (оставила позади даже знаменитую **Dungeons & Dragons**, в пику которой и создавалась). За прошедшие годы игра выдержала четыре редакции правил, причем последняя (датирована 2002 годом) впервые вышла на английском языке. Впрочем, англоязычной публике и всему остальному миру вселенная The Dark Eye стала известна еще раньше, правда под другим названием: в 90-х годах прошлого века появилась серия более чем успешных компьютерных RPG **Realms of Arcania**, в основе которых лежала именно Das Schwarze Auge. Новой игровой адаптации пришлось ждать одиннадцать лет: в 2008 году вышла Drakensang: The Dark Eye, которая получила (в том числе от нас) массу восторженных откликов.

Основа The Dark Eye недалеко ушла от Dungeons & Dragons и тому подобных настольных RPG. Сначала нужно выбрать героя и класс, а потом много и часто бросать кубик: его бросок определяет практически все, включая успех в сражении (чем больше выпало, тем мощнее атака и меньше вероятность ее блокировать), шанс взломать замок или подцепить болезнь. При этом The Dark Eye полна нюансов. Так, помимо привычных классов (рейнджер, воин, маг, священник) тут есть расовые: эльф обычный, лесной эльф, дварф. Класс и раса персонажа влияют не только на стартовые характеристики и умения, но и на отношение к нему окружающих. Среди параметров героя есть храбрость и стойкость (последняя определяет запас сил, расходуемых на различные действия), а помимо положительных у персонажей есть и отрицательные качества (например, боязнь определенного типа врагов). Кроме того, большое значение отводится критическим ранениям в бою и болезням, которые герой может подцепить в ходе своих приключений. Среди многочисленных умений различных классов солидное место уделено социальным и разговорным.

Четвертый свод правил, на котором работают и Drakensang, и Demonicon, содержит более гибкий и подробный процесс создания персонажа: здесь уже сотни классовых и межклассовых вариантов (включая пиратов), а при генерации героя учитывается, помимо прочего, профессия, культура региона и конкретной расы.

угольный камень Demonicon. Она определяет и развитие сюжета, и решение многих квестов. Некоторые выборы очевидны. Например, будет два варианта того, как добраться до нужного документа в доме торговца: прокрасться ночью или оглушить слугу, накинуть его одежду и пройти в дом под прикрытием.

Но есть и более сложные комбинации. Например, игроку предстоит решить, кому прийти на помощь: местному движению сопротивления или жестокому правящему лорду. Тиран предлагает в награду осязаемые сокровища, партизаны — лишь знания и шанс примириться с собственной совестью.

Если вы поможете лорду, то восставшие потерпят поражение, а вы лишитесь некоторых союзников, с которыми прошли огонь и воду. А через некоторое время партизаны непременно захотят отомстить… Зато награда тирана откроет новые возможности для развития героя, новые квесты и новые предметы. Если же мы поддержим сопротивление, то кровожадный лорд надолго станет врагом номер один, настойчивым и преданным: он будет снова и снова нападать на игрока, пока вы не встретите нужных союзников.

В рамках всеобщего «омрачнения» Demonicon даже сменила логотип: с привычной сказочной вязи на суровый демонический череп.

Заявлены также особые монстры, которые охотятся на игрока только ночью.

Под мультиплеером немцы понимают как кооперативное прохождение кампании, так и специальный PvP-режим, основанный на командном взаимодействии.

Интересно, что наши решения будут повышать или, наоборот, понижать репутацию в различных фракциях, действующих в мире Demonicon. Группировок много, но главные из них — два гособразования, «Жители Темных земель» и «Жители Свободных земель». Обе стороны борются за свободу — судя по всему, друг от друга. Присоединиться, разумеется, можно к любой из фракций.

Свободу!

Свобода — ключевое слово для описания ролевой системы Demonicon. Речь не только о свободе в определении внешности героя и месторасположения татуировок. Как и оригинальная настолка, Demonicon предполагает разделение на классы, расы и профессии. Более того, как мы уже писали, окружающие по-разному реагируют, например, на эльфов и гномов, а каждому классу выдадут свои квесты, недоступные другим.

Развитие персонажа будет достаточно вольным: никто не помешает вам сделать, например, мага, который файерболам предпочитает меч. И никто не запретит одним классам разучивать специфические умения других. «Если вы наберете достаточно опыта в ходе прохождения, то персонаж в принципе может выучить любой навык. А если он не соответствует вашей расе, классу или профессии, просто придется заплатить более высокую цену», — поясняет Эрик Йаннот.

Как и в классических партийных RPG, мы сможем выбрать себе готовый характер или создать своего героя с нуля. Причем новичкам, которые боятся утонуть в правилах The Dark Eye, игра будет на пальцах пояснять, что, зачем и как работает с каждым конкретным классом. Более того, она даже поможет правильно развивать персонажа — речь идет о системе, напоминающей автоматическое распределение очков умений в **Neverwinter Nights** и **Dragon Age**. Впрочем, хардкорщики могут расслабиться: никто не помешает им отказаться от такой помощи и часами медитировать над таблицей параметров персонажа.

Не хватает информации разве что о заявленной возможности завести семью. Сначала придется купить дом, и с этим как раз все ясно (примерно то же самое мы видели в **Fallout 3**, **Oblivion** и той же Drakensang). Решив специальный квест, герой досрочно выполнит программу «Жилье-2000» и получит в распоряжение собственный домик в деревне, который станет чем-то вроде базы и склада одновременно (а также послужит отправной точкой для дальнейших путешествий). Жилище можно декорировать по своему усмотрению и даже изготавливать для него мебель. А вот каким образом там поселится жена с детьми, будут ли дети вообще, какие наши действия (и как) на это повлияют — это все пока покрыто туманом.

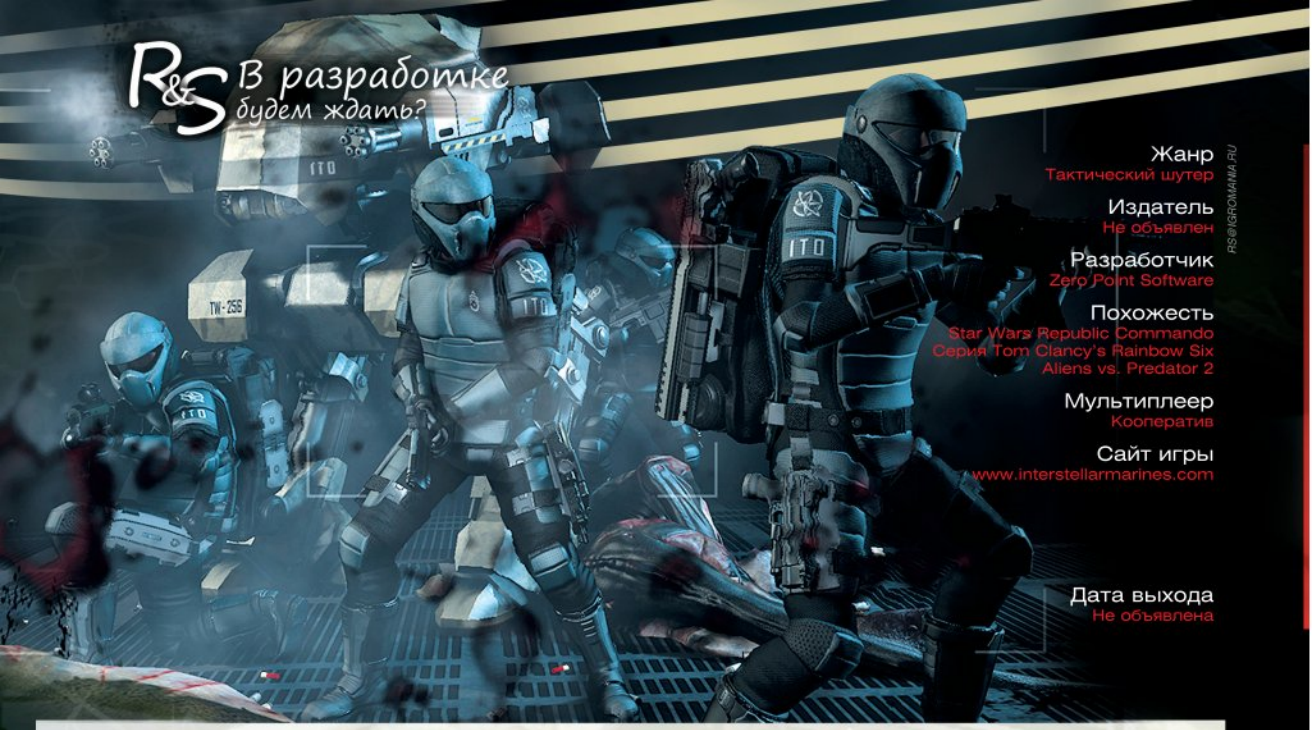
■■■

В любом случае понятно, что The Dark Eye: Demonicon — самый реальный и, возможно, последний шанс Silver Style выйти в высшую лигу, причем сразу куда-нибудь поближе к BioWare и **Obsidian Entertainment**. После ужасного **Gorasul** и средней во всех смыслах **The Fall — Last Days of Gaia** они занялись юмористическими квестами (см. **Simon the Sorcerer 4-5**), а теперь решились попытаться в третий раз покорить неуступчивый жанр RPG. И сейчас у немцев, кажется, все для этого есть: популярная настольная вселенная с готовой механикой, понимание того, что в ролевой игре главное (это все-таки отыгрыш роли и свобода выбора, а не одна только прокачка), шикарный арт-директор, современные технологии и даже поддержка кинематографистов. Более того, Demonicon, в отличие от лубочной Drakensang, удачно вписывается в модную тенденцию, которую прямо сейчас на наших глазах формулирует **Dragon Age**: фэнтези должно быть взрослым и мрачным. Мы со своей стороны такие начинания только поддерживаем. ■

Будем ждать?

Вторая (после Drakensang) партийная RPG по популярной в Германии настольной игре The Dark Eye. Если у авторов получится реализовать хотя бы 60% задуманного — выйдет как минимум грандиозно.

Процент готовности: 30%



Жанр
Тактический шутер

Издатель
Не объявлен

Разработчик
Zero Point Software

Похожесть
Star Wars Republic Commando
Серия Tom Clancy's Rainbow Six
Aliens vs. Predator 2

Мультиплеер
Кооператив

Сайт игры
www.interstellarmarines.com

Дата выхода
Не объявлена

RS@IGROMANIA.RU

INTERSTELLAR MARINES

Линар Феткулов

Interstellar Marines, непредумышленная ода научно-фантастическим боевикам восьмидесятых, инди-долгострой, который вот уже много лет делается на средства фанатского комьюнити (при этом авторы небезосновательно утверждают, что делают ААА-проект), наконец выходит из тени. Год назад, на GDC 2008, мы встретились с **Zero Point Software** и даже посмотрели рабочий билд, главной достопримечательностью которого оказалась четырехлапая акула, с хрустом перекусывавшая хребты космическим пехотинцам.

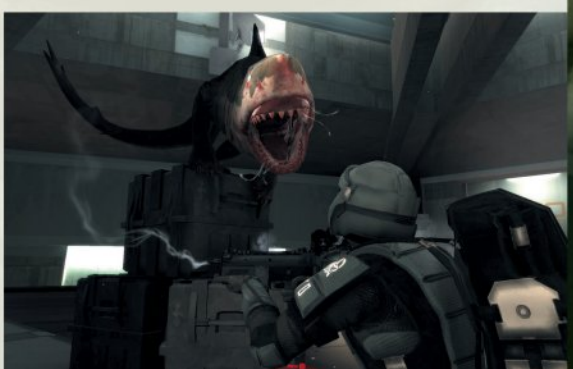
Мы тогда еще сокрушались, что не можем показать вам ни одного скриншота из-за каких-то юридических тонкостей с движком. Так вот, друзья, час настал! Весь этот материал — ширма, прикрытие, оправдание для того, чтобы напечатать на наших глянцевых страницах гигантскую четырехлапую акулу. Простите.

Первый (и последний) контакт

Как явствует из названия («Межзвездный десант»), разработчики явно не боятся sci-fi-штампов. В первой же миссии мы будем сражаться против взбесившегося генерала, который укрылся на Марсе. В ходе операции выяснится, что опальный вояка похитил прототип двигателя, позволяющего путешествовать по Млечному Пути.

События разворачиваются в недалеком будущем. Человечество уже освоило планеты Солнечной системы, но полеты к другим звездам — пока лишь смелые мечты. Упомянутый двигатель является сверхпередовой технологией. С честью выполнив задание по его спасению, герои узнают о том, что готовится грандиозное мероприятие по перелету к другой звездной системе. Авторы намеренно выбрали одну из ближайших к Солнцу звезд — Эпсилон Эридана, — чтобы подчеркнуть неразвитость технологий косми-

Изображенный в центре робот будет следовать за бойцами и выполнять простые команды игрока. И, пожалуйста, обратите внимание на четырехлапую акулу-убийцу.



Игра в разработке уже почти пять лет, но, как и прежде, главная ее достопримечательность — это четырехлапая акула-убийца.

Во имя игры

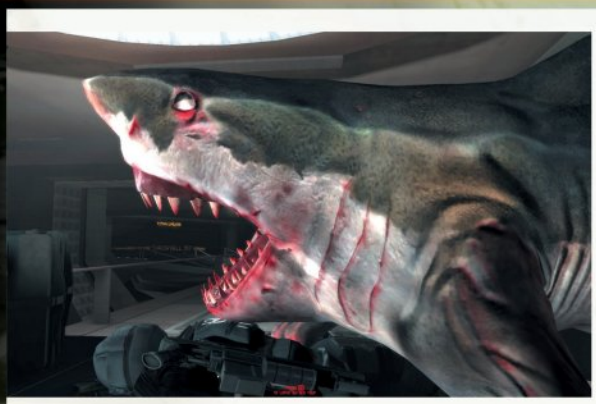
Interstellar Marines — первый в мире инди ААА-долгострой. Вот как выглядит его творческий путь на сегодняшний день.

2003 — зарождение идеи

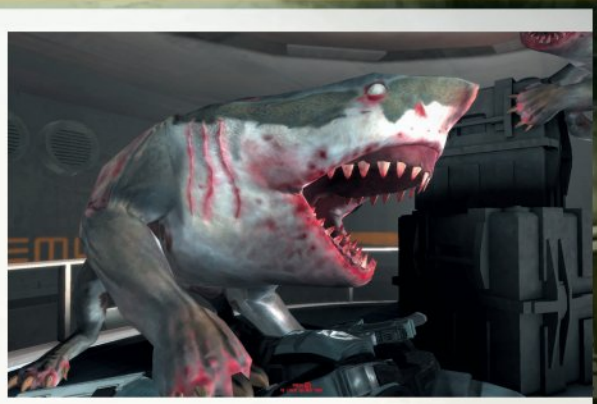
Ким Йоргенсен вместе с несколькими единомышленниками впервые задумываются о том, чтобы воплотить мечту своего детства — сделать игру про космических десантников. Начинает собираться команда.

2005 — первый трейлер

Год уходит на то чтобы приблизительно оформить основную концепцию, еще год — на создание трейлера. Ролик становится популярным в Сети, появляется фанатское комьюнити.



Даем вам слово: это — последний скриншот с четырехлапой акулой-убийцей...



...ну и вот этот.

ческих путешествий. Уже известно, что на одной из планет есть разумная жизнь, потому собирается особая группа для проведения первого контакта. Называется она, собственно, Interstellar Marines, куда, пройдя строжайший отбор, попадают лишь самые опытные воины. Четверо героев становятся новобранцами этого секретного подразделения (к слову — упомянутый генерал был руководителем отряда, но его отстранили за некую позорящую форму провинность).

Чувствуете, да? Люди готовятся к встрече с инопланетной цивилизацией — тренируют не дипломатов, а спецназовцев. Неслучайно разработчики постоянно твердят о том, что их игра будет максимально правдива и натуралистична. Десантники-парламентеры — тонкий политический ход. Но, как выясняется, и этого земному правительству показалось мало.

Только представьте: доверчивые послы инопланетной расы радостно встречают гостей из Солнечной системы. Звучит торжественная музыка, открывается шлюз земного корабля, и оттуда на послов вырываются... нет, даже не головорезы-десантники, а четырехлапые земноводные большие белые АКУЛЫ-УБИЙЦЫ.

Carcharodon polemos

«Понимаете, когда Ким Йоргенсен, глава Zero Point Software, был маленький, он как-то раз пошел купаться в море. И там на него напала акула! — не меняя выражения лица, объясняет нам коллега Кима, Сэм Шэпперд. — Так что теперь он им мстит».

Cacharodon polemos — так по-научному называются акулообразные чудовища (примерный перевод указан парой строк выше). Успевшие стать негласным символом игры, эти монстры на самом деле водятся лишь на одной локации. Там больших белых акул скрещивают с неким сухопутным животным. Изначально предполагалось, что именно акулам должна выпасть честь первыми встретить инопланетян, чтобы сразу искромсать их на части, но вышло так, что чудовища оказались на свободе раньше времени. Разобраться с ними отправляют героев игры.

Нам продемонстрировали потрясающие анимации атак этих тварей. Они мгновенно сбивают десантника с ног, впиваются зубами и начинают рвать его, как доберман тойтерьера: размахивая головой во все стороны, сжимая в пасти несчастного бойца. Только вовремя подоспевший товарищ прицельным выстрелом может отбить жертву у чудовища.

Все это очень напоминает **Left 4 Dead**, и разработчики не стесняются таких сравнений. Будет множество ситуаций, в которых героям придется действовать сообща. Сходство становится очевидным, когда выясняется, что всю игру можно пройти в кооперативе на четверых. К самым простым командным вызовам, которые сотнями вываливает на вас Left 4 Dead (лечить раненого товарища, прикрыть огнем и т.п.), Interstellar Marines добавляет два нюанса.

Кучнее, ребята, кучнее

Во-первых, это все-таки тактический шутер, поэтому оружия будет масса. Одних только пистолетов обещано три вида. На логичный вопрос «зачем?» Ким, не растерявшись, сообщает, что абсолютно у каждой модели есть свои недостатки, каждая подходит для определенной ситуации. В случае с пистолетами один стреляет мощно, но очень медленно и громко, другой — быстро и тихо, но слабо.

Во-вторых — и это, на наш взгляд, отличная находка для командной игры — четверым героям часто придется держаться предельно близко друг к

2007 — Unreal Engine 3

Разработчикам удается получить поддержку некоего издателя и лицензировать Unreal Engine 3. Как тогда выглядела Interstellar Marines, неизвестно (скриншоты показывать было запрещено, а позже авторы отказались от чужого движка).

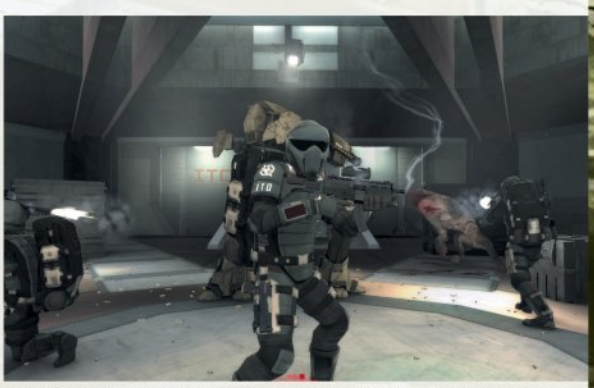
2008 — переговоры с издателями

На GDC 2008 разработчики ищут контакты с издателями. Поступает масса предложений от самых разных компаний, но все выдвигают слишком жесткие условия. Перед Zero Point Software встает вопрос — идти на уступки или остаться без денег...

2009 — полная независимость

...и они выбирают второе. Собственный движок, постоянный поиск источников финансирования, затянутые сроки — разработчики смирились с этим. Зато будущее проекта целиком зависит от них самих, никто не вправе диктовать им условия.

В эту героическую позу вам придется вставать в среднем по пять раз за минуту.



Абсолютно все скриншоты, что вы видите на этих страницах, иллюстрируют один-единственный миг игры. Именно такой должна быть плотность событий в финальной версии.

другу. Дело в том, что, когда все десантники рядом, они мгновенно получают бонус к характеристикам. То есть медик быстрее лечит раны, повышается урон оружия и сопротивляемость брони. Таким ловким геймдизайнерским решением разработчики собираются заставить игроков всякий раз вставать в героическую позу «четверо отважных солдат — спина к спине».

Кроме того, космодесантникам часто понадобится подходить вплотную друг к другу просто для того, чтобы расслышать слова партнеров по команде. Zero Point Software лично создали специальную систему обработки голоса RTVP (Real Time Voice Porting). Все, что вы скажете в микрофон при голосовой связи, обрабатывается с учетом особенностей уровня и лишь потом воспроизводится в наушниках ваших собеседников. То есть в длинном пустом коридоре вы услышите металлическое эхо, а, скажем, возле водоема с акулами звук будет отражаться от воды. Также учитывается удаленность говорящих — именно поэтому для беседы порой потребуется стоять рядом. Разработчики хотят добиться такого эффекта, чтобы во время выполнения стелс-миссий игроки начали переговариваться шепотом. Стоит одному из них, к примеру, чихнуть, как он тут же подставит всю команду (аналогичная история происходит на высшем уровне сложности в Left 4 Dead).

Естественно, всего этого можно избежать, просто ведя переговоры по встроенной в шлем рации, — но в каждом уровне есть ситуация, когда игроки будут вынуждены поднять забрала. Звучит по меньшей мере неожиданно, но на снимании/надевании шлема разработчики собираются выстроить целую механику. Год назад мы писали, что на «лобовое стекло» налипают внутренности монстров, оно запотевает от дыхания во время бега, а под дождем изображение искажается от мокрых разводов. Более того, с опущенным забралом у вас практически пропадает периферийное зрение. Во время хоррор-миссий, когда постоянно ждешь атаки акулы (или зомби-лаборанта), вы фактически обрекаете себя на гибель, держа шлем надетым. В итоге игроки должны будут решить для себя, что им важнее — превосходный обзор или качественная радиосвязь с командой. Также не стоит забывать, что шлем все-таки защищает от пуль и только в нем вы видите интерфейс (а это показатели здоровья, счетчик патронов, инвентарь).

■■■

Разработчики без колебаний берут на вооружение чужие находки (как сюжетные, так и геймплейные) и ловко перестраивают их, собирая свой особенный проект. «Возьмите сценарий фильма «Хищник» — банальная, пошлая история. Но стоит лишь грамотно ее подать, и на выходе получается один из лучших фантастических боевиков всех времен, — размышляет Ким. — Или вот фильмы про акул...»

Что же получится в итоге из Interstellar Marines — спилберговские «Челюсти» или все-таки «Мегаакула против гигантского осьминога» — надеемся, узнаем до того, как межзвездные путешествия станут реальностью. ■

Будем ждать?

Террариум с четырехлапыми земноводными акулами-убийцами. По совместительству — оригинальный тактический шутер с модным кооперативом на четверых.

Процент готовности: 50%

Итоги конкурса

ДУМАЙ БЫСТРО. ГОНИ БЫСТРЕЕ.

В начале октября **«Видеомания»** и **Electronic Arts** объявили конкурс по захватывающей игре **Need for Speed™ SHIFT**.

Задание было проще простого – снять видео гонки по игровой трассе **Нордшляйфе** и прислать его нам. Нам было важно оценить вашу аккуратность, четкость и максимальную скорость прохождения одного круга этой захватывающей трассы.

Среди вас нашлось немало шумахеров и алонсо. Просмотрев часы видеозаписей и посовещавшись сутки, мы готовы объявить победителей.

Самым скоростным, но в то же время и аккуратным оказался **Андрей Ежов**. В подарок ему достается… нет, не кубок чемпиона… новая развлекательная консоль **PlayStation 3** с HDD объемом 80 Гб, предоставленная нашими друзьями компанией **Sony Computer Entertainment Europe** *(http://ru.playstation.com)*.

А **Антон Воеводин** и **Евгений Лескин**, которые, так же как и золотой призер, четко вписывались во все повороты и не задевали мимо проезжающие машины, получают компьютерные мышки в форме машинки и комплекты игр от **Electronic Arts**.

Призы

Sony PlayStation 3

компьютерные мыши

Мы поздравляем победителей и благодарим всех, кто принял участие в нашем конкурсе! А также напоминаем:
Живите в мире Need for Speed™ SHIFT — **почувствуйте волнение гонки, почувствуйте настоящую скорость!**

ПРАВЫЙ МАРШ

ВОССТАНИЕ ПЛАТФОРМЕРОВ

Одиозный российский дизайнер Артемий Лебедев в одном из пунктов своего «Ководства» описывает так называемую матрицу эмоций. По его словам, у большинства людей правая сторона ассоциируется с направлением «вперед», хорошим самочувствием и настроением на позитив. Направление влево, напротив, означает что-то отрицательное.

Мы с вами прямо сейчас можем найти массу подтверждений этому тезису. Уже двадцать пять лет ежи, водопроводчики, обезьяны, десантники, суперагенты, лисы и даже опоссумы упорно бегут слева направо. А то, что происходит сейчас, вообще с трудом поддается описанию. Пребывавшие в пятнадцатилетней спячке платформеры вдруг очнулись ото сна и ринулись завоевывать консоли и PC. Появились первые подробности о двухмерном слэшере **Shank** (от авторов уморительной аркады **Eets: Hunger. It`s Emotional**) и ремейке **Rocket Knight Adventures**, где в качестве главного героя выступает опоссум.

Пока Олег Ставицкий летел в Лондон, чтобы лично ознакомиться с **The Misadventures of P.B. Winterbottom**, к нам прилетела играбельная версия **Toki**. Позже выяснилось, что приключения мистера Уинтерботтома, к сожалению, минуют PC — подробности о нем вы сможете найти в свежем выпуске «Игромании Лайт». А обо всех остальных новинках мира платформеров можно узнать с нескольких следующих страниц. Заодно — небольшой экскурс в историю жанра. Приятного чтения. И держитесь правой стороны!

Во времена Sega Genesis продавцы обычно делили картриджи на четыре категории — соответственно отпускным ценам издателей и, надо думать, крутости игры. Прокат и обмен игр тогда был гораздо популярнее, чем сейчас, — тратить баснословные деньги на то, чтобы приобрести кирпичик с залитой туда горсткой пикселей, казалось глупым решением.

Однако обмен тоже осуществлялся исключительно в пределах означенных категорий — если вы являлись счастливым обладателем картриджа четвертой группы (самой дорогой), то вам были доступны **Earthworm Jim** и даже **Robocop vs. Terminator** (сама мысль об обладании этой игрой сразу же возвышала человека над простыми смертными). Но это редкий случай. Обычно дома скапливались десятки «пустышек», картриджей первой категории, где были собраны самые мусорные игры, которые только можно себе представить. Например, жуткий клон **Lemmings** с клоуном Красти в главной роли.

Но самое смешное, что каталоги, где было указано, какая игра к какой группе относится, были далеко не у всех продавцов — большинство из них распределяло картриджи по памяти, на глазок, и, естественно, ошибалось. Так, пришедший с понурой головой и «пустышкой» за пазухой мальчишка мог радостно ускакать из магазина с **Vectorman**. Но какой-то глобальной ошибкой всегда была игра под названием **Toki** — в магазине, где я менял картриджи, коробками с нею был стабильно устлан весь первый ряд «пустышек», отчего ее предлагали и брали всегда в первую очередь. Многие обладатели «Сеги» годами не видели **Sonic the Hedgehog 3** просто потому, что не могли ее себе позволить. Но в Toki обязаны были сыграть все.

Происхождение видов

Toki на самом деле была довольно мрачным, но в то же время забавным платформером про обезьяну. Ближайший родственник игры — **Prehistoric**. История там была следующая: на милую пару пещерных людей напал какой-то страшный колдун, девушку забрал к себе во дворец (откуда в эпоху первобытных общин дворцы — не уточнялось), а юношу превратил в обезьяну. Паренька звали Токи, и он, естественно, решил во что бы то ни стало спасти любимую и вернуть себе человеческий облик. Концепция у Toki была самая обычная: обезьяна прыгала на головы врагам, плевалась шариками, собирала бонусы и побеждала боссов.

И вот, через двадцать лет после релиза, Toki решили перерисовать — за ремейк взялась студия с забавным названием **Golgoth** (все сотрудники которой носят соответствующие позывные: Golgoth-1, Golgoth-2 и т.д.). Компания **Data East**, владеющая правами на Toki, после закрытия распродавала свои лицензии различным азиатским фирмам (в том числе **G-mode**, **Paon** и другим производителям мобильных игр), и «Голгофы», написав им, выяснили, что соответствующий IP принадлежит студии **Digisoft**. Контракт на производство ремейка был подписан практически мгновенно. На вопрос «почему Toki?» у авторов два ответа. Во-первых, потому что это действительно хороший платформер. Во-вторых, арт-директор Golgoth в прошлом работал худруком при портировании игры на Amiga, и обезьянка запала ему в душу.

Естественный отбор

Что важно, обновленная игра сохраняет свои родные два измерения — на сайте студии, например, содержится бунтарский лозунг «2D REFUSE TO DIE!» («2D отказывается умирать!»). Зато визуальный стиль с ори-

Donkey Kong (1981)

Знаменитый Марио дебютировал в этом проекте — под именем Джампмен. Каждый уровень занимал ровно один игровой экран…

Super Mario Bros. (1985)

…а в этой игре уровни уже двигались слева направо. Марио сражался с армией черепашьего короля Купы, состоящей из «гумб» и черепашек.

Metroid (1986)

Фантастический экшен, где имело смысл идти не только вправо, но и влево. Таким радикальным решением разработчики сразу добавили в игру исследовательский элемент.

ДВАДЦАТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

За два с лишним десятка лет Toki превратился из хмурого платформера про человека-обезьяну в веселые попрыгушки, будто нарисованные авторами Zuma.

Castlevania (1987)

Первая часть эпопеи о приключениях в замке Дракулы. Герой путешествует по залам и расправляется с нечистью при помощи кнута. К выходу готовится ремейк, спродюсированный Хидео Кодзимой.

Prince of Persia (1989)

Игра, сделавшая знаменитым Джордана Мехнера. Невероятно хардкорный платформер с фантастической для своего времени анимацией. В 2010-м выходит экранизация Джерри Брукхаймера.

Flashback (1992)

Идейный наследник Prince of Persia, выполненный в киберпанк-стилистике. Герой скитался по загаженным каким-то техномусором джунглям, стараясь вернуть утраченную память.

В Toki есть даже обезьяны-зомби и какие-то летающие коряги, из которых можно выбивать монетки. Но двадцать лет назад это выглядело серьезно, а теперь — сами видите.

Этот босс, против которого невозможно было выработать стратегию, являлся нам в кошмарах все эти годы.

гинальным Toki имеет мало общего: двадцать лет назад это была серьезная, суровая игра про то, как обезьяна пыталась вернуть себе человеческий облик. А теперь — яркая, сочная аркада. Обезьяны-враги прыгают на собственном, простите, пуке, очкастые мартышки управляют какими-то клоунскими механизмами, а привидения будто бы прибыли из мультсериала про Каспера.

Зато темп и механика остались в первозданном виде. По словам авторов, сделать это было сложно: такой же легкости и гибкости с таким комплексным 2D тяжело добиться. Например, если в оригинале за прыжок Токи отвечала только одна анимация, то теперь — целых восемь, и все их надо успеть прокрутить.

В том, что касается уровней, это не дословный ремейк: новых врагов или бонусов (меняющих плевок героя на рассыпные пульки или, скажем, огненное дыхание) не будет, но локации не повторяются один в один. Это скорее такая причесанная и подогнанная под современные стандарты версия игры, в которую мы с вами играли много лет назад.

Авторы избавились от пустынных участков, некогда скучные уровни переделали с нуля. Плюс практически все платформеры того времени страдали дизайнерским максимализмом: в какой-то момент на вас валились сотни врагов, игроку регулярно предлагалось проскакать через совершенно непроходимые участки. В новом Toki такого не будет. Зато нервный темп игры сохранили: обезьяна погибает от одного прикосновения к противнику, а уровни по-прежнему приходится зазубривать наизусть. В ремейке, впрочем, будут чекпойнты. А ведь когда-то приходилось начинать все заново, стоило перед самой табличкой Exit напороться на какого-нибудь жалкого паука.

■■■

Самое интересное в ремейке Toki — сам факт его производства. Мы прошли специально собранный для нас демоуровень и можем уверенно заявить, что это очень хорошая игра. Но несравнимо больше интригуют сами разработчики Golgoth, которые, похоже, вознамерились воскресить всю платформенную классику девяностых. У студии в активе сейчас еще два неанонсированных ремейка по старым лицензиям Data East. Игр у компании было много, но нам кажется, что это будут обновленные **Joe & Mac** (близкая по духу серия, тоже «пещерный» платформер). А затем «Голгофы» могут заняться чем угодно — составляйте список ваших любимых игр на Sega Genesis! Авторы принимают заявки по адресу ***http://golgoth-studio.com/devblog***. ■

Sonic the Hedgehog 2 (1992)

Вторая часть приключений реактивного ежика Соника, ставшего символом приставки SEGA MegaDrive, а позже и всей японской компании. Вместе с летающим лисенком герои спасали заколдованных зверей.

The Lost Vikings (1992)

Знаменитая кооперативная головоломка от будущих авторов Warcraft и Diablo. Один викинг умел сражаться, другой — высоко прыгал, третий — прикрывал бойцов щитом.

Mega Man X (1993)

Аниме-платформер про железного мальчика с пушкой в руке. В этой игре, открывая новые способности, вы получали стимул заново проходить уровни, попадая в недоступные локации.

Линар Феткулов

Дебютный проект студии **Klei Entertainment**, созданной бывшим сотрудником **THQ** Джейми Ченгом, назывался **Eets: Hunger. It's Emotional**. Если бы он вышел не три года назад, а сейчас, то наверняка наделал бы немало шума — это вполне современная, модная инди-игра в стиле **Crayon Physics Deluxe** или **The Incredible Machine**. Главную роль там исполнял некий зайцеобразный прыгучий монстр, одолеваемый непреходящим голодом. Его необходимо было подманивать различными лакомствами — от одних он впадал в экстаз и мог перепрыгивать через пропасти, от других, напротив, хандрил, ходил на цыпочках и грустно всхлипывал.

На гастрономических пристрастиях зверька было завязано немало оригинальных пазлов. Кроме прочего, в Eets присутствовал кашалот, который выплевывал героя высоко вверх, а также обворожительная розовая свинья. Хавронью следовало постучать по спине, после чего она, издав непередаваемый печатным языком пронзительный звук, выстреливала снарядом из своего пятачка. В общем, выдающаяся была игра.

Выдержав длинную паузу, Klei Entertainment возвращаются с не менее радикальным проектом — **Shank**. В их новой игре можно запихнуть бандиту в глотку гранату, распилить его бензопилой, а потом, уже мертвого, взорвать. В отличие от экспериментального Eets, Shank работает по самым простым правилам. Это двухмерный платформер с явным фокусом на мордобое. Заглавный герой жестоко расправляется с неприятелями: пинает ногами, колет ножом, расстреливает из шотгана и, конечно, режет бензопилой.

Тонкость в том, что каждый вид оружия подвешен на отдельную кнопку. Скажем, чтобы открыть шквальный огонь из двух пистолетов, их даже не придется предварительно вынимать — они сами, как по волшебству, лягут Шэнку в руки. Благодаря такому решению герой (под вашим чутким управлением) умудряется составлять разнообразные, насыщенные комбо. Тут можно, например, провести серию из трех ударов в челюсть, а вместо четвертого вдруг выхватить шотган и пальнуть негодяю в лицо. Или,

Disney`s Aladdin (1993)

Одна из лучших игр по кинолицензии за всю историю индустрии. Как было раньше модно, строго следовала хронологии мультфильма, сохраняя при этом интересный игровой процесс.

Earthworm Jim (1994)

Проект Дейва Перри. Червяк, на которого с неба свалился суперкостюм, неожиданно стал более знаменитым в качестве игрового, а не мультипликационного персонажа.

Donkey Kong Country (1994)

Злобная обезьяна из Super Mario Bros. сама стала главным героем. Эта игра показала предел графических возможностей для приставки Super Nintendo Entertainment System.

«Вы связались не с тем мексиканцем» — эта неточная цитата из трейлера к кинофильму «Мачете» как нельзя лучше характеризует суть Shank.

В истории платформера только один герой умел проделывать похожий трюк — суровый мужчина из Blackthorne, одной из ранних игр Blizzard Entertainment.

скажем, наброситься на врага с ножом — одной рукой заколоть несчастного, а другой выхватить пистолет и, не глядя, застрелить подкравшегося сзади головореза. Или раскачаться на карнизе, прыгнуть в гущу врагов, прямо в полете вынуть бензопилу и немедленно изрезать их всех на ленточки для бескозырок.

Внешне Shank выглядит как натуральный грайндхаус-комикс. Яркость и контраст, кажется, выкручены до предела, персонажи буквально выпрыгивают на вас с экрана (авторы заботливо обводят их контур черным цветом). Как и Тарантино с Родригесом, Klei Entertainment предпочитают графический гиперреализм — фактурный мексиканский пригород, кровь, расчлененка, бензопилы.

Гордость любого слэшера (а Shank — самый натуральный 2D-слэшер) — его боссы. Так вот, на данный момент ситуация с боссами выглядит следующим образом: в середине первого этапа на героя нападает здоровенный мексиканец, а в конце уровня Шэнку приходится сразиться с... ГИГАНТСКИМ мексиканцем. Каких размеров мексиканца разработчики припасли для финальной битвы — страшно даже представить.

■■■

Читатели «Игромании Лайт» наверняка уже заметили подвох. Все, что мы только что написали про Shank, подозрительно напоминает описание другой свежей игры. Речь, конечно, о **Wet** — владельцам PC Shank вполне можно прописывать в качестве ее двухмерной анимационной замены. Но даже если вы недавно лично наблюдали за ужимками Руби, Shank определенно стоит ждать. Люди, которые придумали поместить в одну игру кашалота, голодного монстра и свинью, просто обязаны не подвести. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ПЕРВЫЙ В МИРЕ ГРАЙНДХАУС-ПЛАТФОРМЕР: С РАСЧЛЕНЕНКОЙ, МЕКСИКАНЦАМИ И ПОЦАРАПАННОЙ ПЛЕНКОЙ

Gish (2004)

Официальное начало новой волны платформеров, одна из первых инди-игр в современном смысле этого слова. Геймплей строился вокруг физических свойств яростного, зубастого комка смолы.

N (2005)

Браузерная игра, пережившая ремейки на всех современных консолях. Герой мог забегать на стены, далеко прыгать с разбега или быть четвертованным от соприкосновения с миной.

Knytt (2006)

Платформер с открытым миром, где инопланетянин искал запчасти для своего космического корабля. Разнообразные локации и отзывчивое управление сделали эту игру настоящим хитом.

Линар Феткулов

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

ЖАНР
платформер
ИЗДАТЕЛЬ
Konami
РАЗРАБОТЧИК
Climax
ПОХОЖЕСТЬ
Rocket Knight Adventures (SNES)
Rocket Riot (Xbox 360)
МУЛЬТИПЛЕЕР
без подробностей
САЙТ ИГРЫ
www.konami.com/games/rocketknight
ДАТА ВЫХОДА
2010 год

За последние десять лет в кино наметилась интересная закономерность. Ранние экранизации комиксов о супергероях традиционно проигрывают более поздним. «Человек-паук», «Халк», «Возвращение Супермена» — вышедшие в начале двухтысячных, эти фильмы оказались приличными боевиками, не претендующими на что-то большее. Когда же индустрия дозрела до более серьезных произведений, выяснилось, что самые знаменитые герои уже кончились. Пришлось обратиться ко второму эшелону. И вот, как ни странно, о «Хеллбое» говорят как о визионерском кино, всерьез рассуждают об актерской игре в «Железном человеке», а андеграундные «Хранители» претендуют на звание фильма года.

Если следовать этой логике, компьютерная игра **Rocket Knight Adventures** просто обречена стать культовой. Когда разобрали всех очевидных героев платформеров, ей достался самый оригинальный. Протагонист в этой игре — ~~выхухоль~~! То есть, простите, опоссум.

Да ты контра!

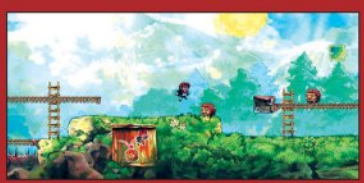
Rocket Knight — серия платформеров для приставок **Super Nintendo Entertainment System** и **Sega Genesis**. Главный герой — отважный опоссум Спаркстер, рыцарь на страже опоссумова королевства. Однажды на родной Зефир (так называется королевство) напали какие-то свиньи — не в пере-

Такая суператака работает в восьми направлениях.

Meat Boy (2008)

Платформер от автора Gish, где герой спасает свою подругу, прыгая по стенам и заляпывая их своей кровью. К выходу готовится творческий ремейк для PC и Wii.

Braid (2008)



Игра, где вы передвигаете себя сквозь уровни, перематывая время. О Braid было сказано много как хорошего, так и плохого, но нам кажется, значение этой игры мы сможем по-настоящему оценить лишь через несколько лет.

Shadow Complex (2009)

Блокбастер от мира платформеров — за авторством Epic Games и под кураторством Клиффа Блежински. Отличная графика, плотный игровой процесс, жаркие перестрелки и обилие способностей героя сделали Shadow Complex одной из лучших игр этого года.

ЗАСЛАНЦЫ С РАНЦЕМ

Worms

Джетпэк — неотъемлемая часть «червячков». Не менее узнаваем, чем фирменная базука. Имеет обыкновение предательски выключиться где-нибудь над пропастью — чтобы вы туда свалились. Профессиональные игроки в Worms доводят топливо до нулевой отметки, но ухитряются парить даже при пустом баке, пикируя вниз.

Rocket Riot

Это отличная винтажная мультиплеерная аркада для Xbox 360. Каждого игрока по умолчанию зовут Чак Норрис, а уровни не только разрушаются, но и восстанавливаются в реальном времени — чтобы, как печень Прометея, вновь быть подвергнутыми истязаниям. Джетпэк здесь практически не выключается, герои перманентно парят в воздухе.

Shadow Complex

Герой хотел забрать себе целый костюм, но нечаянно оторвал от него лишь реактивный ранец. Что ж, даже в таком урезанном виде джетпэк помог ему преодолевать различные препятствия и отталкиваться от стен. Сначала Джейсон освоил технику двойного прыжка, а потом научился делать и тройной.

носном, а в самом прямом смысле слова, причем моторизованные, вооруженные боевыми механами. Спаркстер дал поросям отпор, а в финале сразился с другим опоссумом, предателем Акселем Гиром.

Оригинальный Rocket Knight Adventures был прорывной игрой для своего времени. По сути, в нем впервые появилось то, что сегодня называют «вертикальным геймплеем». У Спаркстера за плечами висел реактивный ранец, позволявший взмывать ввысь, чтобы перепрыгивать через препятствия, или же летать горизонтально, чтобы сшибать попавшихся на пути врагов.

Платформенный элемент в этой игре был выполнен очень оригинально. Собственно, на платформах герой не стоял — он цеплялся за них своим закрученным хвостиком и, вися вниз головой, скользил.

Помимо этого в игре было много жарких боев с использованием энергетического меча. Rocket Knight Adventures был очень насыщенной и сложной аркадой. Недаром ее автор — Нобуйа Наказато, создатель **Contra**.

Спустя почти семнадцать лет после выхода оригинальной игры к релизу готовится одноименный сиквел. Разработчики на полном серьезе отнеслись к своим кабанам и опоссумам, поэтому строго следуют истории первой части. С момента описанных событий минуло 15 лет. За это время свиньи втерлись в доверие к опоссумам и были приняты в Зефире на равных

Разработчики предпочли сохранить в игре подчеркнуто двухмерные спецэффекты.

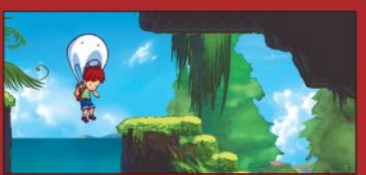
And Yet It Moves (2009)

Своеобразный антипод Braid, где герой контролирует не время, а пространство. Мир в And Yet It Moves можно вертеть как душе угодно, а герой будет подстраиваться под каждое из четырех возможных положений пространства.

Closure (2009)

Черно-белая головоломка, где отсутствие света означает и отсутствие материи, а погасший луч фонаря в буквальном смысле может выбить почву из-под ног. То, что ты видишь в этой игре, и есть реальность.

A Boy and His Blob (2009)



Недавно вышедший эксклюзив для Wii рассказывает о дружбе между мальчиком и его верным пузырем, который может становиться мячом, ракетой, кувалдой, катапультой и межпространственной дырой.

правах. Спаркстер не мог стерпеть подобного предательства и предпочел добровольное изгнание. Но тут на страну напали волки — герой был вынужден вернуться. Тут оказалось, что у Зефира уже есть новый рыцарь, Аксель Гир. Прежним соперникам придется сражаться бок о бок против нового врага.

Обратите внимание на мимику героя — для каждой ситуации припасено особое выражение лица.

Волки позорные

Новый Rocket Knight Adventures — 2,5D платформер. Базовые правила сохранятся: мы по-прежнему бегаем слева направо и сражаемся с врагами. Изменения коснутся вооружения Спаркстера. Меч и ранец теперь взаимосвязаны — у них один источник энергии на двоих. То есть придется выбирать, что вам важнее в конкретной ситуации — сильный удар или мощный прыжок. Мечом можно драться в ближнем бою, им же можно метать энергетические снаряды или же скопить достаточно энергии и выстрелить мощным зарядом. Наконец, мечом можно отбивать вражеские гранаты обратно к их «отправителям».

Что же касается ранца, то на полировку вертикальной механики **Konami** бросили могучие силы. Было принято решение разделить команды «прыжок» и «включить ранец». Таким образом, механика становится похожей на то, что мы видели в **Shadow Complex**: благодаря реактивному ранцу вы сможете выполнять двойные прыжки или включать его отдельно для ускорений.

Чтобы не разочаровать поклонников серии, разработчики добавят аркадные скроллинговые эпизоды, где отключается лимит топлива ранца и повышается «скорострельность» меча, а Спаркстер превращается в инфернальный смертоносный истребитель. Для таких «летальных» (во всех смыслах) эпизодов дизайнеры придумали специальный подвид врагов — реактивных волков с пропеллерами.

Опять же для фанатов авторы предусмотрительно сохранят хардкорный уровень сложности, названный, как ни странно, «аркада». Сохраняться там можно будет лишь в начале уровня, а после гибели героя на экране возникнет ностальгическая надпись «continue?» с тикающим таймером.

Отдельно хотелось бы отметить визуальное оформление. Все-таки Спаркстер единственный в своем роде герой-опоссум, и разработчики просто не могут не подчеркнуть его фирменное обаяние. Несмотря на стремительный ритм платформера, огромное внимание уделено лицевой анимации Спаркстера, он постоянно будет корчить уморительные рожи. Надеемся, **Climax** сохранят курьезную ситуацию, когда герой взмывает ввысь с гордым и довольным лицом, а потом неуклюже падает, размахивая руками и с совершенно растерянной физиономией.

С мечом против робота — нормальная ситуация для серии Rocket Knight.

■■■

К счастью для всех нас, релиз Rocket Knight Adventures запланирован и на PC. Перед выходом рекомендуем сдуть пыль с вашей «Сеги» и еще разок пройти приключения Спаркстера. А заодно вспомнить и Соника, и червяка Джима. Их ремейки тоже не за горами. И если новый **Earthworm Jim** — это скорее реставрация оригинальной игры, то пока не анонсированная двухмерная аркада от SEGA вполне может стать AAA-проектом. Возрождение платформеров еще только начинается! ■

Lost in Shadow (2010)

Еще один эксклюзив для Wii. Мы управляем тенью героя; передвигаем реальные объекты, чтобы их тени помогали ему в путешествии (например, создаем мост из тени сточной трубы).

The Misadventures of P.B. Winterbottom (2010)

Развитие идеи Braid о двойнике-помощнике. Здесь можно вырастить армию клонов, поставить их на плечи друг другу и забраться наверх по такой пирамиде.

Insanely Twisted Shadow Planet (дата)

Это сайд-скроллер (ни в коем случае не платформер), но базовые правила в нем схожи с проектами, о которых мы только что говорили. Потенциально самая высокохудожественная игра на свете-

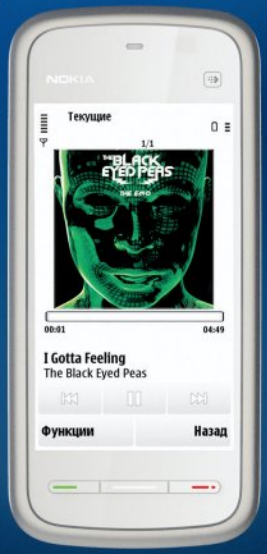
Вместе с музыкой

КАЧАЙ 1 ГОД
БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ*
МИЛЛИОНЫ ПЕСЕН

NOKIA
Connecting People

Nokia X6
Вместе с музыкой

1 год



Nokia 5230
Вместе с музыкой

С новыми телефонами Nokia X6 и Nokia 5230 плата за треки и альбомы в прошлом!** Скачивай все, что тебе нравится: хиты, новинки, архивные или редкие композиции, – с одного ресурса прямо на свой телефон или компьютер. Вся эта музыка останется с тобой*.

nokia.ru/music

Реклама. © Nokia, 2009. * Правила и Условия использования предложения «Вместе с музыкой» описаны на сайте http://www.nokia.ru/cwmtermsandconditions.
** Использование сервисов требует передачи данных через Интернет. Стоимость передачи данных уточняйте у своего оператора связи и интернет-провайдера.

ВЕРДИКТ

Во что поиграть

В этом месяце

Вместо приветствия в этот раз два слова и одна цифра: **Modern Warfare 2**. В представлениях эта игра не нуждается, мало того — любой человек, который хотя бы изредка играет в видеоигры, будет чувствовать себя очень глупо, пытаясь описать этот шутер. Вот уже шесть лет Infinity Ward занимаются тем, что ежегодно (иногда — раз в два года) собирают более шумные, более зрелищные, накачанные адреналином аттракционы «про войну», в которых игрок — скорее зритель, чем активный участник событий. Пересказывать события второй части преступно, но достаточно взглянуть на скриншоты в нашей рецензии, чтобы понять — в этот раз разработчики, кажется, все-таки сошли с ума.

Симметричный ответ культу пиротехники Infinity Ward — три отличных ролевых игры и один гениальный квест. Во-первых, конечно, **Divinity 2: Ego Draconis** — классическая, очень европейская RPG. Ее основные достоинства в основном количественные: огромный мир, сотни квестов, тысячи персонажей — все как в лучших домах. Но этим **Larian Studios** дело не ограничилось — герой их игры обучен телепатии, живет в собственной магической башне и умеет превращаться в дракона.

Следом идут две игры, состоящие в родстве с **Diablo**. Правда, в случае с **Borderlands** родство это достаточно условное: номинально это шутер, но здесь тоже есть прокачка, однообразные квесты и сотни тысяч видов оружия и экипировки, генерируемых случайным образом. А вот Torchlight — самый что ни на есть прямой потомок игры **Blizzard**, у нас в редакции ее прозвали «Diablo с удочкой». Это неудивительно, учитывая, что среди разработчиков — братья Шефер, ведущие дизайнеры оригинальной Diablo, люди, которые стояли у истоков Blizzard North.

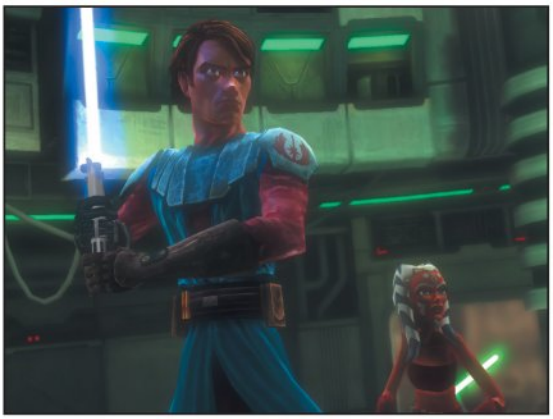
Что же до обещанного гениального квеста, то тут все просто. **Machinarium** не предлагает ровным счетом ничего нового в смысле геймплея, его можно пройти за полвечера, но выглядит он просто завораживающе. В него, в принципе, даже необязательно играть — можно ограничиться медитированием на видеоряд. Якуб Дворски вдохновлялся творчеством Юрия Норштейна и, как нам кажется, провел не один день, изучая пыльные бабушкины чуланы — все ради того, чтобы создать по-домашнему уютный квест о приключениях грустноглазого робота-романтика в городе оживших машин.

Утрите пот со лба. Глубоко вздохните. Откиньтесь на спинку кресла. Паника отменяется: вопреки всем страхам, на PC в этом году и в этом месяце есть во что поиграть. Пускай пока обходится без революций и громких прорывов, но если прямо сейчас задаться целью пройти все игры, которые получили от нас в этом месяце больше семи баллов, — то очнетесь вы, скорее всего, только под бой курантов.

Георгий Курган, редактор

STAR WARS: THE CLONE WARS — REPUBLIC HEROES

- **Жанр:** экшен
- **Издатель:** LucasArts
- **Разработчик:** Krome Studios
- **Издатель в России/локализатор:** 1С
- **Мультиплеер:** split-screen
- **Системные требования:** 3 ГГц, 1 (2) Гб, 128 (256) Мб видео



Мультсериал **Star Wars: The Clone Wars** — это, определенно, самый спорный проект Джорджа Лукаса. Здесь — изначально довольно мрачная, эпическая повесть о падшем джедае Энакине Скайуокере превратилась в «Развеселые приключения Эни, Оби и их друзей». Clone Wars, конечно, иногда включает драму, но многие фанаты Star Wars ожидали, мягко говоря, другого курса развития для любимой космооперы.

Republic Heroes заполняет сюжетный пробел между концом первого и началом второго сезона сериала. Сепаратисты изобрели гравитационное оружие невероятной силы, а джедаи (которых в игре аж восемь) на пару с солдатами-клонами пытаются раскрыть их замыслы, захватить или уничтожить оружие, а заодно — не дать ушлому наемнику Кэду Бейну украсть его чертежи. Ну и спасти Республику, вселенную и сенатора Падме Амидалу. Обычные джедайские будни, в общем.

Republic Heroes больше всего похожа на **LEGO Star Wars**. Прыжки над пропастями, сбор ~~кубиков~~ синих шариков, построенная на двух кнопках боевая система, бестолковая камера, висящая в 10 метрах над героями, и возможность покупать «бонусы» вроде гигантских голов для персонажей и танцев для дроидов. Получается в среднем в два раза скучнее, чем у **Traveller's Tales**: хотя бы потому, что пластмассовые герои Clone Wars не так обаятельны, как LEGO-человечки.

Но самая большая проблема игры — это управление. Если в версии для Xbox 360 и PlayStation 3 еще можно играть, прилагая невероятные усилия, то на клавиатуре игра заставляет вспомнить издевательский порт **Resident Evil 4** (в котором, напоминаем, помимо прочего приходилось целиться с клавиатуры). Впрочем, падать с уступов каждые 30 секунд, пытаться понять, куда делось перекрестье прицела и куда пропал персонаж, а также заниматься прочими «интересными вещами» придется на любой платформе.

Star Wars: The Clone Wars — Republic Heroes — игра для самых убежденных фанатов соответствующего мультсериала. По сути, три главы игры — это три пропущенных эпизода, разбавленные утомительными многочасовыми запрыгами по сомнительно нарисованным локациям. Если вам нравится смотреть, как пластиковая Асока отпускает язвительные шуточки в адрес такого же пластикового Энакина, то игра определенно для вас. Если нет — то, право слово, лучше поищите на соседних страницах рецензию на **Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition**. — *Денис Мурин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

PAINKILLER: RESURRECTION

■ **Жанр:** шутер ■ **Издатель:** JoWooD Productions ■ **Разработчик:** Homegrown Games ■ **Мультиплеер:** интернет, локальная сеть ■ **Системные требования:** 2,4 (2,6) ГГц, 1,5 (3) Гб, 256 (512) Мб видео

Painkiller был одним из лучших мясных шутеров своего времени — благодаря динамичным боям с участием сотен монстров, разнообразному оружию, интересным боссам и отличному дизайну уровней. Его успех пытались повторить неоднократно, но чаще всего ничем хорошим дело не кончалось (взять хотя бы скверный аддон **Overdose**). Создатели **Resurrection** обещали нам сохранить все лучшее, что было в первой части, и добавить к этому новую кампанию, а также еще больше противников и оружия. Кроме того, они сулили улучшенную графику и, что главное, режим совместного прохождения на четверых человек.

Почти все «предвыборные обещания», увы, остались невыполненными. Кооператива попросту нет, графика изменилась незначительно, новые уровни не очень впечатляют, да еще и сделаны так, что противники постоянно застревают в окружении. Конечно, геймплей Resurrection все еще почти не уступает оригиналу, но оригинал этот вышел пять лет назад и лучше с тех пор выглядеть не стал. За это время уж точно можно было, по крайней мере, исправить баги и научить монстров нормально передвигаться по уровню. — *Игорь Сердюков*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.0**

WINE TYCOON

■ **Жанр:** тайкун ■ **Издатель:** Got Game Entertainment ■ **Разработчик:** Virtual Playground ■ **Мультиплеер:** отсутствует ■ **Системные требования:** 1,4 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео

После многолетнего наблюдения за творчеством компании **Virtual Playground** нам начинает казаться, что костяк студии составляет кучка конторских зануд. Эти люди делают экономические стратегии, они умеют придумать оригинальный сеттинг (например, в **Prison Tycoon** нам нужно управлять тюрьмой), но при этом каждую свою игру они превращают в унылый симулятор завскладом. Так и с **Wine Tycoon**. Задумка — основать и привести к процветанию винокурню — довольно оригинальна, но отвратительное исполнение отбивает к игре интерес.

В Wine Tycoon неоправданно много внимания уделено ненужным деталям, которые заметно усложняют игру: работников, например, надлежит нанимать поштучно, а в каждом здании, которое вы возводите, приходится вручную расставлять все оборудование. И графика, и геймплей здесь датируются концом прошлого века, так что «ветеранам» жанра смотреть не на что. Да что там прошлый век — еще три года назад выходил **Beer Tycoon**, в котором было то же самое, только про пивоварню. Главным нововведением предлагается считать обучающий режим, который хоть как-то облегчает знакомство с игрой. Необходимости в нем нет: тот, кто видел одну стратегию от Virtual Playground, видел все. — *Игорь Сердюков*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.0**

ADAM'S VENTURE: THE SEARCH OF THE LOST GARDEN

■ **Жанр:** квест ■ **Издатель:** Iceberg Interactive ■ **Разработчик:** Vertigo Games ■ **Мультиплеер:** отсутствует ■ **Системные требования:** 2 (2,4) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео

Игры на библейские темы делают с незапамятных времен. Не очень часто, но регулярно. Особенно они расцвели в середине 80-х, когда набрала популярность восьмибитная консоль NES, она же Dendy (см, например, такие чудесные игры, как **Bible Adventures** и, извините, **Spiritual Warfare**). И почему-то почти всегда эти игры оказываются неудачными. Может, разработчики надеются, что, выбрав такую благородную тему, они заслужат милость божью и все сложится само собой? Практика показывает, что такой подход не работает.

Та же самая беда приключилась и с **Adam's Venture**. Хотя назвать ее стопроцентно «религиозной» игрой будет неправильно. Ведь не вешают же этот ярлык на классическую кинотрилогию об Индиане Джонсе. А ведь эта игра на нее очень похожа. Археолог Адам во время своих исследований натыкается на записи, указывающие путь в Эдемский сад. Прибыв на место вместе со сварливым профессором и любимой девушкой Эвелин, он обнаруживает пещеру с кучей головоломок на библейские темы и принимается их решать. По легенде эти пазлы призваны остановить тех, кто недостоин попасть в рай.

Спешим усомниться: судя по элементарности этих задачек, ворота в Эдем откроются любому, кто сможет прочесть три строчки, расставить их в нужном порядке и нажать несколько кнопок. Вся игра представляет собой череду комнат без ответвлений, и в каждой героя ждет какое-нибудь элементарное дело: нажать кнопку, зажечь четыре факела в правильном порядке и так далее. Иногда приходится перепрыгивать через пропасти и ползать на карачках в узких переходах. Больше от игрока ничего не требуется — здесь нет ни инвентаря, ни каких-то других персонажей, с которыми можно поговорить. Игра больше напоминает простейший трехмерный платформер, а не квест.

Кроме того, у разработчиков явно ощущается нехватка собственных идей. Главный герой лезет из кожи вон, пытаясь походить на Индиану Джонса (остроумно комментировать разные ситуации), но вызывает ровно противоположные чувства, вплоть до отвращения. Кроме того, концовка практически кадр в кадр повторяет финал фильма «Индиана Джонс и последний крестовый поход». Кстати говоря, до финала можно добраться примерно за один час: Adam's Venture — эпизодическая игра. Так что вряд ли она сможет заставить кого-то задуматься о вечности и религии. Может, со второго эпизода получится? — *Алексей Моисеев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4.0**

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Голливуд

Издатель
Activision

Разработчик
Infinity Ward

Поножество
Серия Call of Duty

Мультиплеер
Интернет
Кооператив

Сайт игры
www.modernwarfare2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Желательно:
Core 2 Duo, 2 Гб, 1 Гб видео

Игромания Выбор редакции

MODERN WARFARE 2

Олег Ставицкий

Расклад сил в идеологической войне между производителями шутеров, которая развернулась на этих страницах несколько лет назад, до смешного напоминает политическое устройство Соединенных Штатов Америки. С одной стороны, начитанные демократы в свитерках (**Crysis**, **Far Cry 2**, **BioShock**). С другой — республиканцы в клетчатых рубашках (**Call of Duty**). Демократы — это театр, органическая еда, фестиваль «Сандэнс», оголтелая поддержка любого инакомыслия и несколько истерическая защита прав голодающих. Республиканцы уважают исключительно собственное право на ношение оружия, стейки, воскресную церковь и американский суверенитет. Так вот, друзья, судя по тому, что на момент написания этих строк гигантская торговая сеть GameStop сообщила, что предзаказы на **Call of Duty: Modern Warfare 2** побили все предыдущие рекорды в истории продаж компьютерных игр (включая планки, установленные **GTA 4** и **Halo 3**), в нашей с вами индустрии победили республиканцы.

Автоконкуренция

Modern Warfare 2 — это, конечно, не игра в традиционном понимании этого слова. Это действующая интерактивная модель боевых действий в натуральную величину. Она не имеет ничего общего с такими геймдизайнерскими ценностями, как «принятие игроком решений» или, чего доброго, «альтернативные пути развития ситуации». Ей лучше не задавать лишних вопросов и по возможности не интересоваться, что там у нее внутри. Ее прохождение очень напоминает поедание говяжьего бургера в очаге американской культуры, ресторане T.G.I. Friday's: вам приносят тарелку с картошкой фри, жаренными луковыми кольцами и сумасшедших размеров куском мяса, для приличия прикрытым двумя скромными булочками. И вы, позабыв на некоторое время о собственном воспитании, вкусе и чувстве меры, вгрызаетесь в эту конструкцию с характерным животным похрюкиванием.

Единственный аналог подобного развлечения находится в соседней с нами индустрии и на-

Сенсор сердцебиения — пожалуй, единственный военный гаджет, который вы реально будете использовать в игре.

Отчего русские решили брать Белый дом в противогазах, сценарий (к счастью) не уточняет.

Двухлетняя технология в умелых руках держится молодцом: картинка тут на порядок выше, чем в World at War.

Одна из лучших сцен в игре длится примерно две минуты, которые вы не забудете предположительно никогда.

зывается «Трансформеры». В 2007 году Майкл Бэй, патриарх современного киноблокбастера, снял гигантское двухчасовое лязгающее техно-порно, которое не имело ничего общего с кинематографом. Это было жирное, калорийное, дорогое зрелище, авторы которого с подростковым энтузиазмом колошматили своего зрителя рельсой по голове. Зритель был не против: «Трансформеры» собрали 320 млн долларов в одном только американском прокате, после чего Бэю предстояло снять продолжение, сиквел к идеальному бургеру. Он выкрутился с изяществом порнографа: взял рельсу побольше, инкрустировал ее стразами и лупанул зрителя в два раза сильнее.

Modern Warfare 2 делает примерно то же самое: это сиквел без совести и чувства меры, сиквел на сорванных тормозах. Там присутствует, например, натуральный дождь из вертолетов, дословная цитата из майкл-бэевской «Скалы», взятие штурмом русского «Гулага» и действительно грандиозная перестрелка в Белом доме. Вышедшая все в том же 2007-м первая часть установила недосягаемую планку качества для линейных шутеров: ее не смогли взять даже **Treyarch**, подмастерья Infinity Ward. Там было все: снайперские дуэли, ползание под движущейся автоколонной по Припяти, штурм обесточенного дома с прибором ночного видения на носу. Авторы Modern Warfare несли титул «линейный шутер» с высоко поднятой головой: они превратили его в отдельный жанр, интерактивный аттракцион с пальбой в строго заданном направлении. Они заставляли нас не играть, а скорее проживать придуманные ими ситуации.

Поэтому мы садились за Modern Warfare 2 с нескрываемым любопытством. Вопроса о том, хорошая ли это игра, не стояло — разумеется, хорошая! Интересно было посмотреть, как Infinity Ward будут конкурировать сами с собой, получилось ли у них удивить нас так, как это случилось два года назад? Как выяснилось — получилось. Да еще как!

С нами бог!

Удивительно писать это по отношению к творчеству Infinity Ward, но Modern Warfare 2 с определенного ракурса может

Один, в Call of Duty и без оружия — в последний раз такое было с нами во второй части.

Это один из немногих уровней, где авторы позволяют игроку некоторое вольнодумие.

показаться инновационной игрой. Ее наверняка будут преподавать в университетах, на курсе интерактивной режиссуры. Именно благодаря безупречной, идеальной постановке у вас практически не остается времени, чтобы задать ее авторам несколько неудобных вопросов. Ее история нарезана на десятки зарисовок, некоторые из которых длятся меньше минуты.

Вот вы, в составе группы радикальных националистов, врываетесь в русский международный аэропорт и устраиваете там кровавую баню (предваряется фразой «с нами бох») — так Infinity Ward перекрывают собственную сцену с расстрелом президента из первой части. Вот вы, глазами американского астронавта в открытом космосе, наблюдаете за пуском атомной ракеты. Вот вы по морскому дну пробираетесь на русскую нефтяную вышку. Уникальные ситуации — главная причина, по которой от Modern Warfare 2 невозможно оторваться, пока по экрану не поползут финальные титры.

Каждый раз, когда вам кажется, что сейчас миссия закончится, случается что-то неожиданное: за несколько метров до спасительного вертолета герой срывается вниз и вынужден бегом, под свист пуль, без оружия, прорываться к новой точке эвакуации. Вы утаскиваете русского солдата под воду. Вы, бэтменом спустившись на тросе, вонзаете охраннику нож в грудь. Infinity Ward даже не постеснялись прикрутить сюда рапид! В отдельные моменты авторы включают slo-mo — для усиления драматического эффекта и чтобы удобней было отстреливать врагов, которые вот-вот убьют привязанных к стульям заложников.

Modern Warfare 2 — это еще и экскурсия по современным военным действиям. Управляемые дроны-камикадзе, лазерные целеуказатели — за те семь часов, что нужны для прохождения игры, через ваши руки пройдет весь новейший арсенал современного солдата.

В те минуты, когда игра все-таки ослабляет хватку и дает вам относительно свободно порезвиться на своих уровнях, становится очевидно, что мы играем в шутер, который функционирует на механике пяти-шестилетней давности. Декорации отзываются на действия игрока снопом спецэффектов (искрят распределительные щиты, бьются мониторы и стекла, взлетают на воздух бумаги), но это всего лишь иллюзия интерактивности: ни один стул не шелохнется, даже если рядом с ним рванет осколочная граната. Здесь по-прежнему можно укрыться за бронированным кустом, который выдерживает прямое попадание из ракетницы (!). Удивительно, но за все эти годы Infinity Ward не сделали и намека на разрушаемость укрытий: деревянные двери и тонкие перегородки действительно пропускают пули, но внешне это обставлено как замена одной текстуры на другую.

Все революционные тезисы, которые авторы провозглашали с этих страниц во время нашего визита в студию (см. «Игроманию» №7/2009), конечно, были красивой теорией. Гигантские уровни, которые якобы пригодны для того, чтобы на них можно было разыграть sandbox-шутер, на самом деле ощущаются ничуть не больше обычных. Якобы поумневший AI просто не успеваешь оценить: враги, как правило, выступают сотнями, и задумываться об уровне их интеллекта некогда — надо стрелять.

Однако моральную дряхлость собственного геймдизайна Infinity Ward маскируют гран-

В мультиплеере тесновато: 8 человек с трудом уживаются на местных картах.

диозным, умопомрачительным качеством исполнения. Когда вы в первый раз слышите, как в тело впивается пуля, невольно хочется ощупать себя на предмет ранений. Такого звука, кажется, не бывает — у каждого объекта тут есть плотность, вес, объем.

Ну и, конечно, новое освещение. Когда этим летом в офисе Infinity Ward авторы хвастали тем, что их движок обзавелся продвинутой системой обсчета источников света, мы откровенно скучали: кого сегодня удивишь красивыми тенями? Как выяснилось, еще как удивишь. Когда на ночную улицу перед вами грохается горящий вертолет и сноп искр на секунду заливает все вокруг рыжим светом — сердце на некоторое время перестает биться. И тут становится понятно, зачем Infinity Ward держат игрока на коротком поводке: потому что у них все рассчитано по секундам. Они прекрасно знают, *куда* вы будете смотреть и что будете делать в любой момент. Это нечестный, одноразовый прием, но с таким уровнем исполнения он все еще безотказно работает: вы охаете и подпрыгиваете во всех положенных местах. Даже несмотря на то, что на экране в этот момент происходит откровенная глупость.

Благоглупости

А ее тут хватает. Исполненная республиканской риторики, Modern Warfare 2 открывается сценой на Красной площади (там устанавливают памятник националисту Закаеву) и продолжается, например, кадром, в котором один из героев демонстрирует набитые на груди купола. Глупость тут порой достигает того апокалиптического накала, когда ее можно принять за выразительный художественный прием, но нет — минутного диалога с сотрудниками Infinity Ward достаточно, чтобы понять — они все это абсолютно всерьез.

Бронебойная серьезность порой играет с Modern Warfare 2 злую шутку: не очень понятно, какой европеец не будет в голос хохотать над сценой эпической обороны Burger King от российских захватчиков. Затейливая повествовательная структура (сюжет рассказан от лица нескольких человек, плюс случайные статисты) на самом деле маскирует дурацкую историю (ультранационалист Макаров устраивает теракт в России, обставив его как американский акт, и использует это событие для того, чтобы спровоцировать вторжение на территорию США) и плохую драму.

Герои гибнут, за кадром звучит музыка Ганса Зиммера («Оскар» за саундтреки к «Королю Льву» и «Гладиатору»), но нам совершенно, абсолютно все равно. Infinity Ward не понимают, что для того, чтобы хоть что-нибудь из этого дорогостоящего аттракциона работало как настоящая драма, одной только затейливой постановки и дорогущей пиротехники недостаточно. Нужны персонажи, характеры, но их нет. Соуп, Роуч, Макгавиш — кто все эти люди, что мы про них знаем? Короткий ответ — ничего.

К тому же в нашем с вами случае на всю эту многоголосую историю накладывается комический эффект, неизбежно сопровождающий любой шутер про Россию: выкрики «у нього граната!», русский ультранационалист Макаров, скрывающийся в Грузии (!), традиционно безграмотные вывески в московском аэропорту.

Правда, однако, состоит в том, что во всю эту нелепицу невероятно, запредельно интересно играть. Пока в наушниках шумят псевдополитические страсти, пока герои что-то такое чеканят про историю и державу, вы цунами несетесь через уровни и любой пафос чужого патриотизма тут неизбежно утопает в шуме очередной перестрелки.

□□□

Call of Duty: Modern Warfare 2 — однозначно главный шутер этого года. Лучше уже не было и вряд ли будет (потенциальные конкуренты вроде **BioShock 2** благоразумно подвинулись на 2010-й). Шутерные республиканцы, с их правом на ношение оружия и консервативными ценностями, действительно победили: в 2009 году жанром по-прежнему правят спецэффекты и постановка. Но Modern Warfare 2 — это слабость, которую нужно себе позволить. Отключить телефон. Запереться в холодную субботу дома. Запустить игру. Заказать гамбургер. □

Веселее вместе

Мультиплеер Modern Warfare 2 делится на две составляющие: традиционный deathmatch (плюс его производные) и новый режим Spec Ops, для придания веса вынесенный в отдельное меню. Deathmatch — развитие идей первой части — играется все так же задорно, но в свете грядущей **Battlefield: Bad Company 2** (где будет все то же самое, только с техникой и физикой) его трудно кому-то порекомендовать.

А вот Spec Ops — совсем другое дело. Очевидно, не найдя способа прикрутить кооператив к основной сюжетной кампании, Infinity Ward сочинили набор коротких (5-7 минут) постановочных виньеток, каждая из которых рассчитана на то, что вы будете играть в нее вдвоем. Сценарии: от парного забега по мосту, который накрывает шквальным огнем, до сложных композиций, где один из героев бежит по земле, а второй прикрывает его сверху на вертолете. Spec Ops — симметричный и крайне удачный ответ авторов на Firefight mode, который **Bungie** придумали для **Halo 3: ODST**. Миссий действительно много, и даже во время короткой зарисовки Infinity Ward умудряются, что называется, «дать Голливуда»: упомянутый мост, конечно, обрывается ближе к концу, и дальнейший путь вы продолжаете, огибая визжащие сигнализацией машины.

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?
«Трансформеры 2» от компьютерных игр: большой, громкий, вызывающе глупый, грандиозный шутер, от которого совершенно невозможно оторваться.

Оправданность ожиданий: 99%

Геймплей ★★★★★★★★★★ 7
Графика ★★★★★★★★★★ 9
Звук и музыка ★★★★★★★★★★ 10
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★ 9

Рейтинг
9,0
«Великолепно»

Жанр
Шутер
Ролевая игра

Издатель
2K Games

Разработчик
Gearbox Software

Похожесть
Серия Diablo
Fallout 3

Мультиплеер
Интернет

Сайт игры
www.borderlandsthegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Желательно:
Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

RS@IGROMANIA.RU

BORDERLANDS

Алексей Моисеев

Из всех общечеловеческих страхов самый распространенный — это, безусловно, страх конца света. Население земного шара с благоговейным трепетом ожидает Третьей (и непременно ядерной) мировой войны, прилета Нибиру из глубин космоса, завершения цикла календаря майя в 2012 году или на худой конец пробуждения йеллоустоунского супервулкана. Игровая индустрия не остается в стороне. **Fallout 3**, **Fuel**, **Fallen Earth**, **«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти»** — все эти игры объединяет мрачная, угрюмая и пасмурная атмосфера мира, пережившего катастрофу. И тут, будто слон в посудную лавку, в их хмурые ряды врывается красочный **Borderlands** и наглядно демонстрирует, что постапокалипсис — это весело!

Здесь будет город-ад

Каких-то восемь месяцев назад Borderlands тоже выглядел серо и уныло. Но весной этого года **Gearbox Software** неожиданно передумали и устроили игре курс цел-шейдинг-терапии. Больше никаких насупленных лиц и нахмуренных бровей. В открывающем видеоролике бронированный автобус несется по пустыне и на полном ходу сбивает какую-то собаку-мутанта. Облака пыли, бодрая рок-музыка, крупный план кишок на переднем бампере — какая уж тут тоска и безысходность?

Глядя на мир этой игры, живо вспоминаешь **Full Throttle** и «Безумного Макса». Раскрашенные в сочные цвета, перед нами предстают гигантские пустоши, посреди которых расположилось единственное более-менее крупное поселение. Над ним, словно исполинские великаны, нависают горы мусора, а дальше — только потрескавшийся асфальт единственной дороги, песок, облака едкой пыли и камни, камни, камни. Среди них понатыканы собранные из стальных листов ржавые халупы и деревянные шатры. Завершает картину худший кошмар Дон Кихота: подпирающие небо ветряки, которые отбрасывают на землю длинные тени (не раз нам приходилось в

У некоторых монстров есть своя изюминка. Вот этого паучка, например, спереди не пробить даже ракетами.

Противники постоянно возрождаются и этим сильно надоедают. Приходится отвлекаться на низкоуровневых уродцев, за которых не дают ни опыта, ни нормальных предметов.

Дежавю

Главный источник вдохновения для разработчиков Borderlands — две части Diablo. Посмотрим, чем они похожи?

1 — *В обеих играх огромное количество предметов, и главный стимул — достать себе экипировку получше. В Diablo игроки охотились за редкими колечками и сетовыми наборами брони. В Borderlands главный трофей — оружие, а в роли колечек выступают генераторы защитного поля с различными свойствами.*

2 — *И там и тут из любого противника может выпасть практически что угодно. Ситуация, когда из птеродактиля выпадает пачка банкнот, ракеты, обойма для винтовки и сама винтовка, — совершенно нормальная и не должна вызывать удивления.*

3 — *И в Diablo, и в Borderlands количество мирного населения можно пересчитать по пальцам. Зато бандитов и всевозможной нечисти — несметные полчища. Интересно, как человечество вообще выживает в таком опасном мире?*

4 — *Чем дальше вы проходите игру, тем больше и больше становятся пачки врагов, нападающих одновременно. Только в Diablo они грызут вам глотку все вместе, а в Borderlands накатывают небольшими группами.*

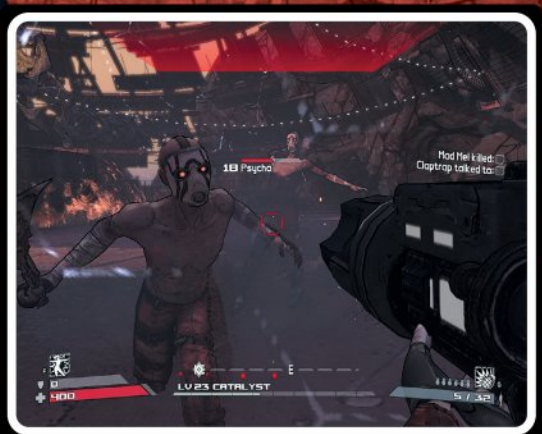
страхе шарахаться, спутав их с атакующим птеродактилем). Бежать некуда: стоит только выйти за пределы разрешенной зоны, как в спину уткнется лазерный прицел свисающего с вышки пулемета и механический голос вежливо попросит вернуться.

Обитатели пустоши — под стать окружению. На каждом шагу вы рискуете наткнуться на нору, откуда на вас с голодным воем кинется собака, раскрыв огромную слюнявую пасть, как у Хищника, или вылезет здоровенная фиолетовая сороконожка, страдающая несварением желудка, и забрызгает все вокруг соляной кислотой. А там, где монстров нет, обязательно устроят лагерь бандиты, тупые амбалы-переростки и злобно верещащие карлики-мутанты.

При этом игра не впадает в уныние. Вместо драматических историй и гнетущей атмосферы здесь — здоровый цинизм и крутые персонажи с отличным чувством юмора. Добрый доктор в кровавом фартуке и с циркулярной пилой. Торговец оружием, редкостный прохиндей и вообще сальный тип. Слепой безногий фермер, отстреливающий по запаху всех, кто покушается на его урожай. И конечно, непременный юмористический персонаж — танцующий робот-бездельник по прозвищу Трепло.

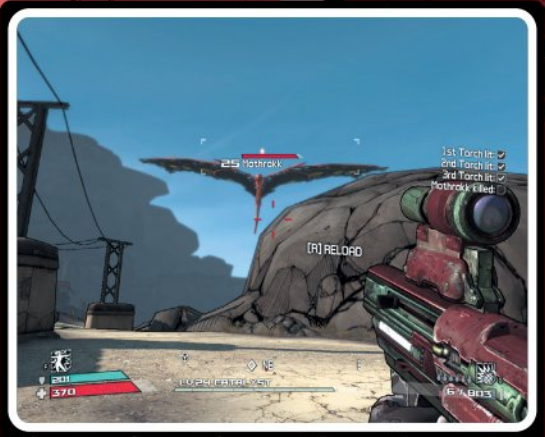
Главные герои тоже очень колоритные: снайпер с ехидной улыбкой и в летном

Бои на колесах могли бы стать весомым плюсом в пользу игры, но машины ездят как кирпичи на салазках.



Ближний бой в игре на удивление востребован благодаря вот таким психам.

При критическом попадании на экране огромными красными буквами пишут слово Critical. Очень воодушевляет!



Видимо, разработчики обожают «Годзиллу». Помимо такой вот Мотры, есть еще босс по имени Skagzilla, пускающий смертоносные лучи изо рта.

шлеме, здоровенный добродушный детина, хмурый квадратный пехотинец и обворожительная девушка с дьявольским огоньком в глазах. На Пандору эта компания прилетела не просто так, а в поисках загадочного Убежища. Это не опечатка, оно прямо так и называется — Vault. Только функции у него другие, нежели в серии **Fallout**. Это такой бункер, построенный загадочной внеземной цивилизацией. Внутри — несметные сокровища и инопланетные артефакты космической мощи.

Старенький сторож вскинул обрез

Главную особенность Borderlands вы наверняка отлично знаете: это игра с сотнями тысяч видов оружия. Рисовали его, разумеется, не вручную — для этого Gearbox пришлось бы нанять всех китайских художников. Стволы создаются на лету из нескольких базовых заготовок, к которым добавляются уникальные свойства и особенности. Изредка встречаются совсем уж зверские перки. Так, в игре обнаружился дробовик, стреляющий маленькими ракетами! Или, наоборот, реактивная установка, дающая залп из трех, а то и пяти взрывоопасных снарядов. А ведь винтовки бывают огненные, ледяные — все как в самых правильных ролевых играх.

Пытаться прикинуть количество возможных комбинаций бесполезно. Десятки, сотни тысяч! И это мы еще умолчали о генераторах защиты, гранатах и модах для различных героев. Конечно, большая часть найденного обмундирования будет бесполезным ширпотребом. Зато охота за ценными экземплярами приковывает к экрану сильнее, чем желание одеться в эпические шмотки в какой-нибудь MMORPG. Наконец, самое приятное в том, что этот арсенал ведет себя ничуть не хуже, чем в чистокровных шутерах. Никакого автоприцеливания, никаких

Цветовое кодирование вещей помогает на взгляд определить ценность предмета. Любители World of Warcraft почувствуют себя как дома.

Досье

Borderlands отличается от традиционных шутеров наличием четырех непохожих друг на друга героев

Lilith

Хрупкая на вид девушка хорошо управляется практически с любым оружием, но полностью раскрывает себя, только вооружившись элементальной пушкой. Если дела плохи, героиня уходит в астрал, пуская разрушительную волну, а затем подкрадывается к противнику сзади и сворачивает ему шею.

Mordecal

Пусть вас не обманывает вид дистрофичного мужчины с козлиной бородкой. Он отлично управляется со снайперскими винтовками и револьверами, умеет выколачивать из врагов дополнительные предметы, пробивать их щиты и наносит огромные повреждения критическими попаданиями. Путешествует вместе с ручным соколом, который с удовольствием выклевывает глаза всем, кто угрожает хозяину.

Roland

Роланд — классический пехотинец. Чувствует себя увереннее, если в руках у него пулемет, штурмовая винтовка или дробовик. Умеет устанавливать на поле боя стационарную турель, которая со временем обзаведется ракетной установкой и изредка будет выплевывать неиспользованные обоймы, которые можно подобрать.

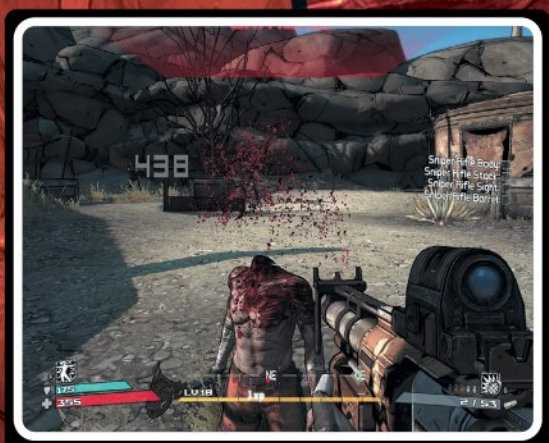
Brick

Брик — очень живучий бугай с добрым лицом. Периодически впадает в бешенство, силы его удесятеряются, и он дает волю своим огромным кулакам. Обожает все, что взрывается. Брик настолько суров, что регенерирует не только здоровье, но даже ракеты, а заодно умеет увеличивать скорострельность любого оружия в два раза.

бесконечных патронов и особенных режимов стрельбы, нормальная баллистика. Такой проработки экшен-составляющей лично нам очень не хватало в **Fallout 3**.

Добро пожаловать в пустошь

С ролевой системой все на порядок проще. Она почти полностью копирует **Diablo**. Четыре героя, четыре класса, у каждого за пазухой один уникальный прием и три дерева пассивных умений, улучшающих характеристики персонажа. Уровни монстров, несмотря на шутерную ширму, ощутимо влияют на игровой процесс: если у вас персонаж пятого уровня, а монстр — пятнадцатого, то конфронтации лучше избегать.



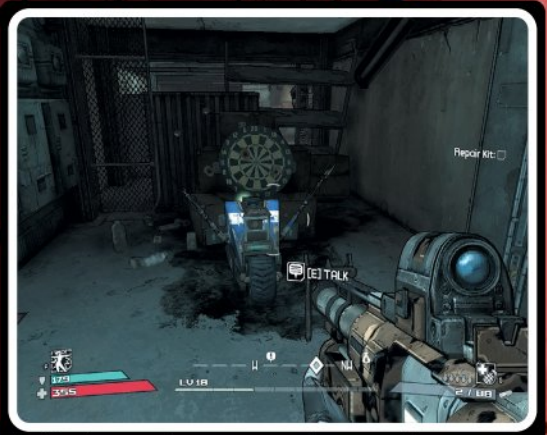
Вообще, Borderlands не очень кровавая игра. Но когда в руках оказывается дробовик, тут уж извините.

Несмотря на разный внешний вид (голубое небо и карлики в латексных масках против темных пещер и демонов всех мастей и калибров), ощущения от игры в Diablo и Borderlands практически идентичные. И там и тут вокруг маленького поселения (которое служит герою одновременно и магазином, и местом отдыха, и агентством по трудоустройству) обитают тысячи монстров, а все внимание игрока приковано к развитию собственного персонажа и поиску редких предметов. Если вы в душе не манчкин, то вам будет очень сложно понять, какую радость испытывают эти люди от результатов прокачки, какое их гложет жгучее желание облазить каждый закуток уровня в поисках редких предметов.

Для тех же, кто без ума от Diablo, Borderlands станет новым фетишем, по крайней мере до выхода **Diablo 3**. После каждой перестрелки такие люди (мы говорим о них в третьем лице, но на самом деле это мы с вами) будут деловито рыться в горах шмоток на земле в поисках той самой единственной и неповторимой винтовки, делающей героя чуточку сильнее. А через полчаса, когда она им надоест, из очередного босса вдруг выпадет неимоверной мощи шотган. И так до самого финала. От нового оружия просто не успеваешь устать, оно постоянно меняется, а вместе с ним меняется и стиль игры. Только что мы крошили всех из пулемета — и вот уже ползаем по скалам со снайперской винтовкой наперевес. А то и вовсе идем резать врагов штык-ножом, дающим +300% к ближней атаке.

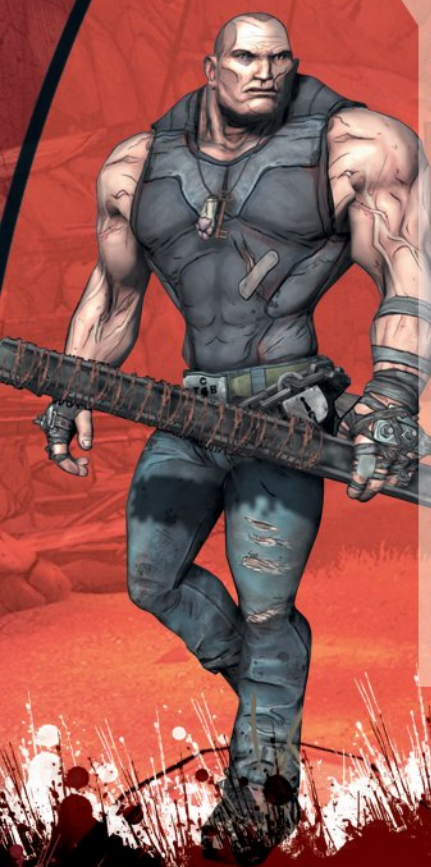
Не у дел остались только те, кто ждал от Borderlands глубокого сюжета, запутанных квестов и разветвленных диалогов. Разработчики, кажется, увлеклись скрещиванием Diablo и шутера и слишком поздно задумались об интересном сеттинге — графику переделать успели, а все остальное доделывали впопыхах, многое попросту не успели.

Планета Пандора получилась хоть и очень красивой, но совершенно мертвой. Во-первых, абсолютно никакой физики. Отсутствие хоть какой-то реакции окружающего



Чтобы увеличить вместимость инвентаря, надо чинить роботов. На десятый раз их хочется разобрать на гайки собственными руками.

Пиротехника в игре, конечно, удалась.



мира на пальбу изо всех стволов сильно режет глаза. Расставленные повсюду взрывоопасные бочки выплескивают на экран еще больше ярких красок, но проблемы не решают. А уж какие остаются ощущения от езды на боевом квадроцикле без физики — лучше и не вспоминать: каждый забор, каждая неудачно расположенная кочка становится непреодолимым препятствием.

Во-вторых, мир получился пустым. Жизнь теплится только в главном поселении, New Haven. Но поговорить по душам все равно не с кем. Жители деловито подпирают дома своими телами и поворачивают голову в вашу сторону. На этом их функции исчерпываются. А те колоритные герои, о которых мы рассказывали выше, просто сидят на месте и гоняют вас по пустоши с дурацкими просьбами собрать десять цветочков и расстрелять двадцать пауков. Причем некоторые поручения еще и повторяются от локации к локации.

В-третьих, со временем Пандора приедается даже самым законченным манчкинам. Типов врагов на всю игру наберется не больше десятка. Пейзажи повторяются и к середине игры начинают утомлять. Буквально физически ощущаешь потребность в громком финале вот прямо здесь и сейчас, пока игра окончательно не успела надоесть. С надеждой идешь в очередной телепорт, а там еще одна огромная карта с парой пещер и, самое ужасное, переходом в следующую зону, который, конечно, закрыт до поры до времени.

■■■

Несмотря ни на что, Border-lands — первый удачный эксперимент по скрещиванию Diablo и шутера (безвременно угасшая **Hellgate: London** не в счет). Этой игре не откажешь в чувстве вкуса, она копирует свой источник вдохновения настолько точно, насколько это вообще возможно. Но как только жизнеспособный гибрид был получен, стало очевидно, что от прямого скрещивания по-настоящему увлекательной игры не выходит. Условности, которые прощались RPG в изометрической перспективе (плоские персонажи, однообразные задания, повторяющиеся монстры), недопустимы в современном шутере с открытым миром: в этом отношении, например, **S.T.A.L.K.E.R.** даст Border-lands сто очков вперед.

Безусловно, Borderlands нужно увидеть: если у вас нет аллергии на ролевые игры для манчкинов, то не стоит отказывать себе в удовольствии поохотиться на мутантов ради эпической винтовки с зажигательными патронами. Главное — отдавать себе отчет в том, что в этом Diablo-шутере Diablo больше, чем всего остального. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?
Очень красивая и яркая смесь шутера с ролевой игрой, страдающая излишним гигантизмом и не утруждающая себя внятным сюжетом. Если вас это не смущает, удовольствие гарантировано.

Оправданность ожиданий: 70%

Геймплей	7
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг
7,5
«Хорошо»

МЕЖДУ ДОБРОМ И ЗЛОМ ОСТАЕТСЯ НАДЕЖДА.

Вы - Серый Страж, один из последних представителей древнего ордена Хранителей. У вас нет родины, нет хозяина, нет расы. Ваш долг – служить добру, невзирая на цену. Вам предстоит зажечь огонек надежды там, где ее уже не ждут, собрать отряд героев, объединить разрозненные королевства и уничтожить древнего врага. Ваш путь будет непростым, ибо порой придется принимать тяжелые и страшные решения, но лишь они помогут спасти обреченную землю от демонов.

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ BALDUR'S GATE™
BIOWARE
www.dragonageorigins.ru
www.dragonage.bioware.com

PC DVD ROM | PC DOWNLOAD | PlayStation Network | PS3 PlayStation3 | XBOX 360. | 18 www.pegi.info

© 2009 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Названия BioWare, Dragon Age и логотипы BioWare, Dragon Age являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками EA International (Studio and Publishing) Ltd. "PlayStation" и "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 и логотипы Xbox являются торговыми марками группы компаний Microsoft и используются на основании лицензии, предоставленной Microsoft. Все прочие товарные знаки принадлежат соответствующим правообладателям.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Желательно:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Жанр
Ролевая игра

Издатель
cdv Software Entertainment

Разработчик
Larian Studios

Издатель в России/локализатор
1C/Snowball Studios

Похожесть
Серия Gothic
Diablo 2

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.divinity2.com

DIVINITY II
EGO DRACONIS

Кирилл Волошин

Сотрудники **Larian Studios** давно и уверенно освоили тактику черта из табакерки. Их **Divine Divinity** появилась в 2002 году, когда игроки шумно решали, какая ролевая игра лучше — **Neverwinter Nights** или **TES 3: Morrowind**. Казалось бы, бельгийской RPG на этом празднике точно ничего не светило, но Divine Divinity удалось-таки заинтересовать поклонников жанра и отхватить свою долю оваций.

Два года спустя последовала **Beyond Divinity** — сторонняя игра в том же сеттинге, — но о полноценном продолжении речи тогда не шло. До середины 2008-го разработчики отделывались намеками на сиквел, а также с удовольствием рассказывали о многочисленных образовательных играх, которые они делали для телевидения. Вторую часть ждали с куда большим трепетом, но не было никаких гарантий, что за пять лет бельгийцы не растеряли былых навыков. И уж конечно, мало кто всерьез верил, что **Divinity 2: Ego Draconis** сумеет составить серьезную конкуренцию **Dragon Age: Origins** и **Risen**. Как выяснилось, не верили зря.

Косметический ремонт

Тут нужно пояснить, чем же так хороша первая часть. Это был один из самых удачных примеров соединения **Diablo** и эпической сюжетной ролевой игры. С одной стороны, у Divine Divinity были все признаки породистого Diablo-клона. Маленький, но очень суровый герой (как и положено в изометричес-

Внешность обманчива: несмотря на экшен-перспективу, главные боевые приемы в Divinity 2 — клик левой кнопкой и клавиши быстрого доступа к умениям.

В бою можно поставить игру на паузу, чтобы выпить зелье, сменить активное умение и даже поменять оружие.

кой перспективе) с огромной скоростью закликивал толпы орков, гоблинов и прочей фэнтези-шелупони, ежеминутно опрокидывал в себя две сотни красных и три сотни синих бутылочек, бегал по темным подземельям и уделял неприлично много времени поиску новых эпических мантий. Привычная классовая система (воин, маг, рейнджер, вор) дополнялась классическим набором параметров (сила, ловкость, интеллект и т.д.) и умений героя. Кроме того, тут можно было опознавать предметы, вставлять в оружие магические камни. Одним словом, ничего такого, чего мы не видели в игре от **Blizzard**.

С другой стороны, в Divine Divinity был большой живой мир с интересными (и зачастую нелинейными) квестами и проработанными персонажами — то есть со всем тем, чего по большому счету не водилось в Diablo. Мы проводили какие-то детективные расследования, общались с начитанными бесенятами, а к боевым умениям добавлялись социальные и воровские навыки: взлом замков, воровство, искусство торга.

За минувшие семь лет игра преобразилась до неузнаваемости, по крайней мере внешне. Изометрическая перспектива осталась в прошлом, теперь Divinity 2 выглядит ничуть не хуже Risen. Живописные пасторальные пейзажи дополняются мрачной готической архитектурой, от которой натурально захватывает дух. Если скульптура — так обязательно с мечом или рогами на пол-экрана. Если башня — так это действительно огромнейшее сооружение, на которое нужно взбираться минут десять, чтобы потом в состоянии эстетического шока смотреть на маленькие пятна домов внизу.

Кто в теремочке живет

Особенности бельгийскогобашнестроения

Ваша персональная Башня надолго станет родным домом и кузницей успеха. Здесь живут специалисты в самых нужных для любого героя областях. В их числе алхимик, умеющий изготавливать зелья из собранных вами трав, и ку,знец, который может наделять предметы новыми магическими свойствами. Есть тренер навыков и иллюзионист, благодаря которому вы можете сменить имя и прическу. Кроме того, есть возможность отправлять специально обученных людей на поиски определенных видов трав или драгоценностей.

Все это в том или ином виде мы видели и в других играх: в Overlord, Drakensang и Neverwinter Nights 2, например. Но бельгийцы пошли дальше. Во-первых, здесь есть конкурс на место: сначала нужно выбрать, кто будет на вас работать. Во-вторых, у каждого специалиста есть особый квест, выполнив который вы увеличите эффективность его работы. В-третьих, в Башне живет личный композитор, который может сменить музыкальную тему, играющую в ваших покоях, и даже личная танцовщица по имени, конечно же, Саломея.

«Драконий» геймплей очень напоминает отечественную ролевую игру «Глаз дракона» 2004 года выпуска.

До знакомства с Divinity 2 мы думали, что лучший в жанре огонь реализован в Dragon Age. А теперь даже и не знаем, что думать...

Самоделкин

В Divinity 2 вы можете собрать себе помощника... из частей тел поверженных врагов

Копаясь в трупах, периодически вы будете находить не только новый меч или поножи, но и оставшиеся от противников руки-ноги. Так вот, их можно отнести к придворному некроманту, и тот сконструирует из субпродуктов монстра, который будет биться на стороне героя.

Каждая из частей тела влияет на характеристики монстра: туловище отвечает за защиту, руки — за атаку, а голова — за набор умений.

В итоге может получиться вот такой импровизированный драконоэльф-маг, который будет забрасывать врагов молниями.

В перерывах между схватками чудовище ведет себя как нормальная собака. Если его поведение вас не устраивает, в диалоговых опциях предусмотрен пункт «Пнуть сапогом».

Занимательная механика

Изменения в механике оказались не столь радикальными. Суть не изменилась: мы общаемся с NPC, выполняем квесты, бегаем по заливным лугам и мрачным подземельям, переводим на фарш сотни врагов и прокачиваемся, прокачиваемся, прокачиваемся. Ролевая система базируется на тех же принципах, но теперь она избавилась от гигантомании. В Divine Divinity было целых двенадцать школ умений, многие из них были лишними или дублировали друг друга.

На этот раз бельгийцы взяли себя в руки. Вместо пяти классов — три пути развития: воин, маг и лучник. Жес-

Местные жители подчиняются собственному распорядку дня и порой ведут между собой весьма забавные диалоги.

Снимая 467-й скриншот с местными видами, автор чувствовал себя впечатлительным провинциальным туристом в Лувре!

Телепатию, кстати, можно прокачивать: чем выше соответствующий навык, тем меньше вы тратите очков опыта на ее использование.

Игроку часто придется совать свой нос в чужие дела, и в одном случае это приведет к настоящему семейному скандалу.

ткой специализации никто не навязывает, и можно сделать, например, файтера, который, прежде чем дать по лицу булавой, обожает метнуть во врага файерболом. Вместо дюжины школ умений — всего пять. Это самые классические, наиболее используемые вещи на все случаи «героической» жизни: бой с холодным оружием, стрельба из лука, стихийная магия (всевозможные файерболы и молнии с неба), некромагия. Есть и некоторые социальные навыки, например взлом замков и, извините, мудрость, которая позволяет получать больше очков опыта. Правда, исчезла идентификация предметов и необходимость чинить оружие, но эти условности еще в Diablo ужасно отвлекали.

В целом заметно, что ролевая система стала аккуратнее и как-то собраннее, а главное — разработчики не допускают дисбаланса, свойственного первой части: превратиться в непобедимого терминатора, которому некуда девать деньги и очки опыта, теперь намного сложнее.

Что касается сражений, то они, несмотря на вид от третьего лица, в душе остались такими же, как и семь лет назад. Это не слешер и даже не его упрощенная вариация из Risen: успех в бою все так же зависит от характеристик игрока и свойств экипировки, а не от возможности поставить блок или как-то хитро увернуться от удара. Поэтому, кстати, здесь по-прежнему большую роль играет шмотничество и ходьба по магазинам. Вещи, в лучших традициях Diablo, делятся на обычные, редкие, героические и легендарные. Их можно улучшать магическими камнями, а самое интересное — это, конечно, собирать сеты, то есть комплекты уникальной экипировки.

Мир для вас

В Divinity 2, как и в оригинале, прокачкой дело не ограничивается. Во-первых, есть сюжет, за которым интересно следить. Фабула — простенькая. В Divine Divinity сказочный мир Ривеллон пережил нашествие демонов. Divine One (так прозвали героя первой части) победил Лорда Хаоса, но в итоге сам пал смертью храбрых от руки своего давнего врага Дамиана, который каким-то образом научился использовать силу драконов. В ответ люди Ривеллона создают орден охотников на этих огнедышащих тварей. Мы начинаем игру как раз в качестве сдающего последние экзамены охотника на драконов, мечтающего отомстить Дамиану за все…

Одним словом, кондовое фэнтези. Но тут чувствуется хорошая постановка. Во время диалогов собеседники то вползают в кадр в полубессознательном состоянии, то наставляют на героя лук с угрожающе отведенной стрелой, а в одном месте даже избивают его до полусмерти. Камера виртуального режиссера может эффектно пролететь по заваленной трупами зале и остановиться за троном, крупным планом показав окровавленную руку злодея, свисающую с подлокотника. При этом сценаристы регулярно подбрасывают какие-то новые интригующие повороты. Они могут вдруг заставить главного героя убить своих сослуживцев, выжечь за его спиной целую деревню, а потом вдруг взять и подселить в его сознание образ загадочной женщины.

Авторы придумали массу самых разнообразных квестов. В одних традиционно предлагается размять кольчугу, превратившись в охотника за головами. Другие делают из героя Лару Крофт и заставляют сигать по движущимся платформам, нажимать рычаги и прыгать между порталами. В третьих приходится внимательно изучать найденные книги и дневники, чтобы ответить на пару каверзных вопросов. Четвертые предлагают решить витиеватую загадку или разгадать смысл туманного четверостишия. А пятые просто вызывают улыбку. Несмотря на серьезное лицо (окровавленная рука на подлокотнике трона, помните?), Larian всегда умудрялись ловко вплетать юмор в готическую атмосферу, и Divinity 2 успешно продолжает эти традиции. Тут можно встретить гадалку, которая попросит вас проследить за кроликом, или, например, психически неуравновешенного селянина, который считает себя гоблином…

Никуда не делись и нравственные дилеммы. Еще в первой части был квест, где имея на руках ограниченный запас медикаментов, мы должны были решить, кому жить, а кому умереть. В Ego Draconis таких ситуаций тоже хватает. Например, в какой-то момент герой должен выбрать себе помощников из нескольких кандидатов. Проблема в том, что те, кому он откажет, умрут, и в их числе вполне может оказаться хрупкая девушка или милая супружеская чета…

Огнем и огнем

К середине игры герой Divinity 2 научится превращаться в дракона

Никаких ограничений для трансформации нет, кроме низких потолков и узких стен. Обернувшись древней рептилией, можно добраться до самых труднодоступных мест Ривеллона, попутно отбиваясь от других драконов. А там — снова вернуться в обличье человека и пойти исследовать новые земли. У драконов свой набор навыков: например, способность метко плеваться огнем по нескольким целям или умение превращать летающих врагов в божью коровку. Кроме того, на различные части тела дракона можно навешивать броню.

Помимо прочего, для рептилий заготовлен собственный набор квестов, в которых нередко приходится комбинировать обе формы — драконью и человеческую. К примеру, есть миссии, в которых нужно уничтожать огромные летающие крепости. Так вот, в полете нужно избегать попаданий, параллельно атакуя с дистанции и точечно выводя из строя защитные сооружения. А затем, вернув себе человеческое лицо, нужно быстро проникнуть внутрь и перебить злобный техперсонал, управляющий этими башнями и баллистами.

Разрешите представиться: телепат, дракон

Но главная особенность квестовой системы в Divinity 2 — возможность прочесть мысли практически любого персонажа. Способность к телепатии герой получает в самом начале игры, и ограничением для ее использования служат лишь очки опыта, которыми придется заплатить за вмешательство в личную жизнь чужих мозгов.

Телепатия открывает совершенно новые грани в общении с персонажами. И речь не только о возможности узнать, что о вас думают окружающие, или получить скидку в магазине, разгадав мысли торговца по поводу наценок. Благодаря возможности читать мысли у стандартной системы квестов открывается второе дно.

Сразу увеличивается стимул исследовать окружающий мир: невнимательный игрок может пройти мимо половины заданий. Вот стоит, например, в таверне паренек, разговаривать особенно не хочет. А если залезть ему в голову, то можно узнать, что он пришел в деревню, чтобы помериться силами с местным воином-чемпионом, но, увидев конкурента, струсил. А дальше вы можете тут же сдать его чемпиону, и тот зарубит горе-претендента у вас на глазах; а можно намекнуть горемыке, что вам известен его секрет, а потом либо шантажировать его, либо просто припугнуть — чтобы неповадно было.

Задания, имеющие несколько решений, были визитной карточкой первой части игры, но в сиквеле бельгийцы берут какой-то совершенно недо-

Извините, что отвлекаем, просто хотели сказать, что у этой милой барышни есть и другие прекрасные способности.

После кровавых подвигов хочется иногда, знаете ли, побыть наедине с природой.

По количеству скульптур на квадратный метр территории Divinity 2 явно выходит в лидеры.

По детализации помещений с Divinity 2 может конкурировать только Dragon Age. Кстати, с курицами в этой игре связано несколько забавных ситуаций.

стижимый Эверест. Почти каждый побочный квест в Divinity 2 можно выполнить разными способами, и это полностью компенсирует линейность основной сюжетной истории.

Перечисленного уже достаточно для того, чтобы получить от Ego Draconis массу удовольствия. Но авторам показалось мало уникальной системы телепатии, и где-то в середине игры, когда кажется, что все уже изучено, они вручают нам еще парочку удивительных возможностей. Во-первых, игроку становится доступна личная башня, в которой можно заниматься алхимией, улучшать предметы и делать массу других полезных вещей. Что-то подобное мы видели в **Overlord** и **Neverwinter Nights 2**, но в Divinity 2 удобств и доступных услуг в личных апартаментах больше, чем в пятизвездочном отеле (см. врезки). Во-вторых, где-то в середине игры герой научится превращаться… в дракона. Драться на земле в таком непотребном виде нельзя (оно и понятно, баланс бы в этом случае оказался полностью нарушен), зато дракону доступны свои уникальные миссии, собственный набор умений и броня (заметку об этом также см. по соседству).

■■■

Piranha Bytes с буддийской целеустремленностью в четвертый раз выпускает одну и ту же **Gothic**. **BioWare** в Dragon Age переосмысливают подход к жанру вообще и к фэнтези в частности. Larian Studios действуют куда более прозаическим способом. Они честно перерабатывают собственную концепцию семилетней давности, добавляют в нее свежих идей (см. систему телепатии), дают игрокам столько нелинейных квестов, сколько они смогут унести, и — чтобы добить самых привередливых фанатов жанра — разрешают порулить драконом. На наш взгляд, для отличной ролевой игры — более чем достаточно. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✗
Оправданность ожиданий: 90%

Дождались?
Классическая ролевая игра, которая дает возможность отомстить за все те годы, когда вы нервно гадали, что на уме у очередного персонажа, и смотрели на драконов исключительно снизу вверх.

Геймплей ★★★★★★★★★ 9
Графика ★★★★★★★★★ 9
Звук и музыка ★★★★★★★★★ 9
Интерфейс и управление ★★★★★★★★ 7

Рейтинг
8,5
«Отлично»

RS@IGROMANIA.RU

NINJA BLADE™

Алексей Моисеев

Жанр
Экшен
Издатели
Microsoft
ND Games (RU)
Разработчик
From Software
Похожесть
Серия Devil May Cry
X-Men Origins: Wolverine
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.ninja-blade.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Ninja Blade — это слэшер-праздник. От того, что приготовили для нас **From Software**, даже у бывалых ниндзя глаза вылезут из орбит. Такой концентрации стометровых чудовищ на единицу площади и такого количества сумасшедших трюков на единицу времени ни мы, ни даже самые мудрые сенсеи не видели никогда. А что еще можно сказать об игре, в которой последний босс убивается путем метания в него десятиэтажного дома?

GODZILLAAAAAA!

Ninja Blade — очень насыщенная игра. Уже на первом уровне мы успеем наделать такого, чего хватило бы на целый добропорядочный слэшер. Главный герой, ниндзя повышенной квалификации Кен Огава, прыгнет из вертолета без парашюта, влетит в окно небоскреба, нашинкует в капусту здоровую огненную обезьяну, даст пяткой в жвало пауку размером с карьерный самосвал, после чего случайно разрубит пополам стоэтажную башню и в конце концов будет убит собственным отцом (не насмерть, конечно, — настоящие ниндзя не умирают). В этот момент на экран скромно вылезет название игры, и вы поймете, что последние десять минут были тут вместо пролога и туториала.

Разработчики (японцы, между прочим) нещадным образом эксплуатируют все те стереотипы о Стране восходящего солнца, которые сидят в головах у глупых гайдзинов. На экране то и дело мелькают двухсотметровые глисты и огнедышащие летающие гидры размером с «Боинг-747». Проткнутые мечами монстры и люди извергают фонтаны крови, как в заправских аниме-сериалах про ниндзя, а сами воины тени носят широченные шелковые шаровары (красиво развеваются на ветру в особо драматичные моменты), регулярно порхают в воздухе, наплевав на силу тяжести, и ударом ноги способны завалить токийскую телебашню.

Про сюжет вообще говорить как-то неловко. В нем, конечно, фигурируют разумные черви, изменяющие ДНК людей и превращающие их в монстров. Не последнюю роль в повествовании играет мистический меч, который Кен всю игру героическими усилиями пытается вытащить из ножен, закованных волшебной цепью. ~~И все это было предсказано в древнем пророчестве.~~

В этом — вся Ninja Blade: такой гипертрофированный сборник всех японских клише про ниндзя, монстров и Токио, завернутый в обертку слэшера. К игре совершенно невозможно относиться серьезно, да этого и не требуется. Перед стартом нужно сделать лишь две вещи: отключить головной мозг и пошире раскрыть глаза.

Комуто Хировато

Проблемы у Ninja Blade начинаются спустя пару часов после начала. Выложившись на полную катушку в первых двух уровнях, From Software практически завалили всю середину и частично исправились лишь в финале. Игра старается держаться молодцом, подсовывая нам уровень на падающем самолете или стравливая главгероя с мутировавшим предводителем якудзы (пятиметровый бульдог с интеллигентным пенсне на морде), но чем дальше вы проходите, тем чаще и чаще игра скатывается к самоцитированию.

Уровни становятся похожими друг на друга, по-настоящему захватывающие quick-time events (в Ninja Blade они случаются каж-

Вне кат-сцен в Ninja Blade крайне трудно подобрать удачный скриншот: на экране все время творится хаос и мясо.

Кат-сцены в игре занимают неприлично много игрового времени. Зато в них можно увидеть вот такое.

Временами в игре приходится отбрасывать в сторону мечи и браться за станковый пулемет.

Только в Ninja Blade герой может в буквальном смысле принять на грудь падающий самолет.

дые пять минут) сменяются вымученными роликами. Однажды QTE включилось только для того, чтобы Кен в относительно спокойно обстановке дернул за рычаг. Боссы остаются уникальными дольше всего, но и они во второй половине игры начинают повторяться. Практически каждого из них придется побить минимум два раза, а некоторые супермутанты из первых уровней так и вообще становятся чуть ли не рядовыми врагами.

Пережить скучную середину и добраться до отличного (несмотря на то что последний уровень повторяется дважды) финала помогут разнообразные приемы, которыми владеет Кен. Конечно, здешняя механика не переплюнет **Devil May Cry 4**, но она достаточно занятна и в то же время проста. Делать из врагов красивую бахрому Огаве помогают три меча, между которыми можно свободно переключаться прямо во время боя. Первый — самый обычный и самый скучный клинок средних размеров, достаточно быстрый и мощный, чтобы справиться с большинством противников. Второй — тяжеленный меч-камнелом, очень медленный, но буквально разрывающий монстров на кусочки. Наконец, легкие двойные ножи идеально подходят для шинковки мелких летающих тварей и сбивания живых, извините, вертолетов-мутантов. А запрятанные в рукояти тросы помогают скакать с небоскреба на небоскреб. Завершает картину сверхъестественный сюрикен, обдающий врагов огнем, ветром или молниями.

Поначалу в управлении постоянно путаешься, но со временем бестолковое долбление по одной кнопке сменяется осмысленными действиями, и с этого момента от драк начинаешь получать удовольствие, как в любом хорошем слэшере. Но это только если есть геймпад от Xbox 360. Дело в том, что игру портировали с консоли буквально в лоб. Это значит, что вместо клавиатурных клавиш на экране появляются изображения цветных консольных кнопок и стиков (особенно это дезориентирует во время QTE), а управление можно переназначить только для клавиатуры и мыши. Если ваш геймпад не от **Microsoft**, а от какой-то другой фирмы, то извините — все кнопки, скорее всего, будут перепутаны и исправить это средствами игры невозможно. Вдобавок ко всему наша версия Ninja Blade напрочь отказалась запускаться на Windows 7, выдавая «синий экран смерти», а на XP то и дело пропадала музыка и часть звуков (лечится перезапуском) плюс игра намертво вешала систему при завершении.

■■■

Как пел Владимир Семенович Высоцкий: «Я на 10 000 рванул, как на пятьсот, и спекся». Так и Ninja Blade: в первые часы приковывает к экрану, на котором творится форменное японское непотребство, но потом сдувается, как плохо завязанный воздушный шарик. И если эти первые впечатления будут настолько сильны, что вы по инерции проскочите пятичасовую занудную середину, то наградой вам будет отличная финальная схватка. Жаль, что From Software не выдержала собственного темпа, но даже в таком виде Ninja Blade обязательно надо посмотреть. Хотя бы ради того, чтобы увидеть, что получается из обычного слэшера, когда его разработчикам напрочь сносит крышу.

ПЕРЕВОД: Вопреки ранним обещаниям, «**Новый диск**» не стал переозвучивать игру и ограничился субтитрами. В данном случае это хорошо — оригинальные голоса подобраны очень удачно. Текст переведен адекватно и даже с легким юмором, который присутствует в начале игры, но испаряется, когда от Токио остаются одни руины. Конечно, несколько ляпов в переводе есть. Например, при сохранении игра просит «не выключать вашу консоль» (напомним, речь идет о PC-версии), но это пустяки. Гораздо более неприятна рассинхронизация субтитров с голосами персонажей, да так, что иногда буквы отстают от разговоров секунд на тридцать. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✗

Оправданность ожиданий: **75%**

Дождались?

Слэшер, который не стесняется преувеличивать традиционные японские страхи примерно в сто раз. Гигантские монстры, разрушенный Токио и всемогущий ниндзя в качестве главного героя прилагаются.

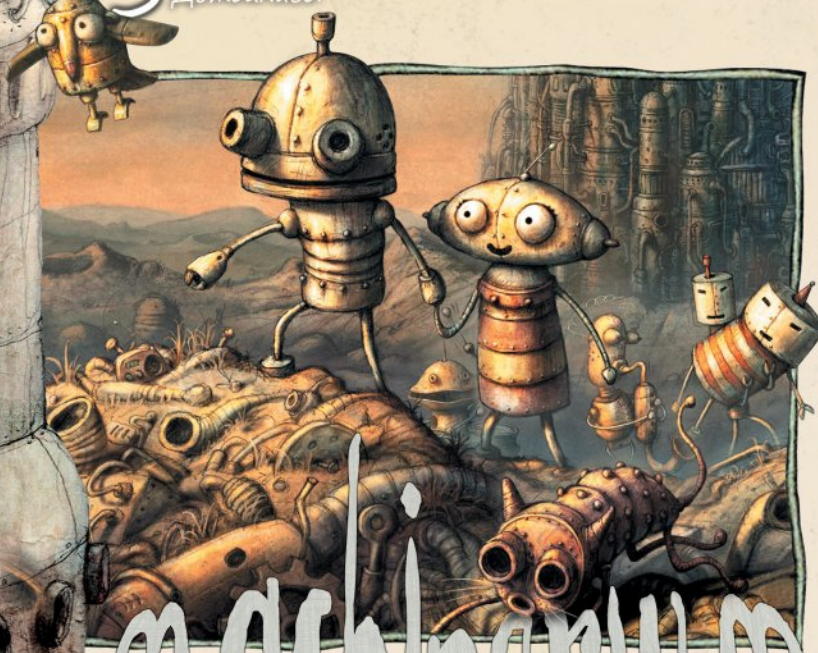
Геймплей ★★★★★★★★★★ **7**
Графика ★★★★★★★★★★ **8**
Звук и музыка ★★★★★★★★★★ **7**
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★ **6**

Рейтинг

7,0

«Хорошо»

Локализация:



machinarium

Жанр
Квест

Издатель/разработчик
Amanita Design

Издатель в России/локализатор
1C/Snowball Studios

Похожесть
Серия «Саморосто»
Little Wheel

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры:
www.machinarium.net

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
3,2 ГГц,
1 Гб, 128 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2,2 ГГц,
2 Гб, 512 Мб видео

R&S @ IGROMANIA.RU

Кирилл Волошин

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Плохие парни, задумавшие взорвать городскую ратушу, называют себя «Братством черной шляпы».

Однажды люди решили вывозить весь свой мусор на далекую, всеми забытую планету. Через какое-то время из этого мусора появились первые простейшие роботы. Потом пришли усовершенствованные модели, которые создали роботизированное общество и основали большой город — Машинариум.

В самой игре вам этой предыстории не расскажут. Она живет в голове ее автора, чешского художника Якуба Дворски, создателя немного странных, но очаровательных миров. В своей предыдущей работе, дилогии **Samorost**, он придумал собственную версию «Маленького принца»: посреди бесконечного черного космоса левитировали странные планеты, на одной из которых жил смешной гном в колпаке и валенках. Это были очень трогательные, мечтательные истории — совсем как у Сент-Экзюпери. Во многом благодаря выдающемуся визуальному стилю: странные здания, сомнительного назначения механизмы, улитка с молотком, белка с лицом девушки — Samorost был похож то ли на сказку, то ли на чей-то сон.

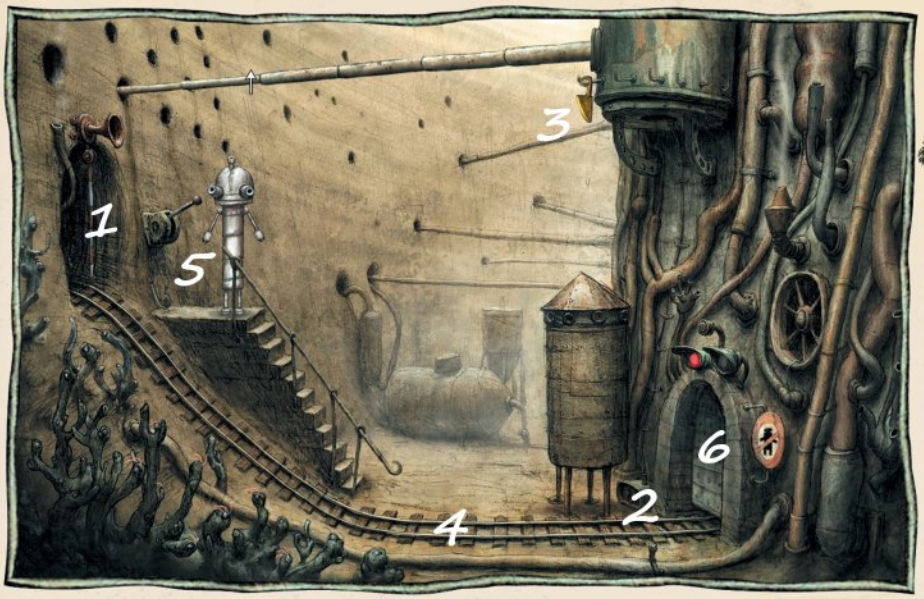
Робот в большом городе

В отличие от «Самороста», **Machinarium** — не сказка на грани абстракции, а полноценный и проработанный мир, где есть место и для глубоких эмоциональных переживаний героев, и даже для подвига. Город Машинариум — это несколько десятков экранов и целая труппа колоритных персонажей, все — роботы. Тут есть бары, где можно пропустить рюмочку-другую машинного масла, уличные роботы-музыканты, роботы-старушки на скамейках, роботы в инвалидной коляске, робот-кошка на крыше и даже роботизированная дама с собачкой… Главный герой — грустноглазый робот по имени Йозеф. По стечению обстоятельств он оказался на свалке металлолома за городскими воротами. Теперь ему предстоит вернуться в Машинариум и отомстить тем, кто так жестоко с ним обошелся. Чтобы не испортить вам удовольствия от игры, мы не будем выдавать подробностей, намекнем лишь, что не обошлось без злобных бандитов и амурной истории.

По духу «Машинариум» очень похож на второй «Саморосто». Перед нами концептуальный, немного грустный и очень поэтичный интерактивный мультфильм про одиночество. Работа, близкая по атмосфере к творчеству Юрия Норштейна (см. «Ежик в тумане», которым Дворски, по его собственному признанию, вдохновлялся). Но пресловутый минимализм остался в прошлом, и дело не только в возросшем количестве локаций и персонажей — герои чаще и охотней

Вверх-вниз

Для решения пазлов в Machinarium мало пиксельхантинга — нужно активно пользоваться телескопическими свойствами героя



1. *Если нажать рычаг, из этих ворот пулей вылетает вагонетка и скрывается в противоположном конце экрана. Нам как раз туда.*

2. *Сначала нужно уменьшиться, чтобы добраться до пульта управления и передвинуть трубу наверху как можно ближе к лестнице.*

3. *После этого нужно забраться повыше, максимально увеличить рост героя, схватиться за трубу, проползти по ней и схватить упор, болтающийся на крючке.*

4. *Если положить упор на рельсы — ближайшая вагонетка непременно об него споткнется, останутся одни колеса.*

5. *Ручку от перил нужно вернуть на место: тогда мы сможем дернуть за рычаг, даже стоя внизу лестницы.*

6. *После этого Йозефу останется только взгромоздиться на колеса, дернуть рычаг — и новая вагонетка толкнет его прямо в нужные ворота.*

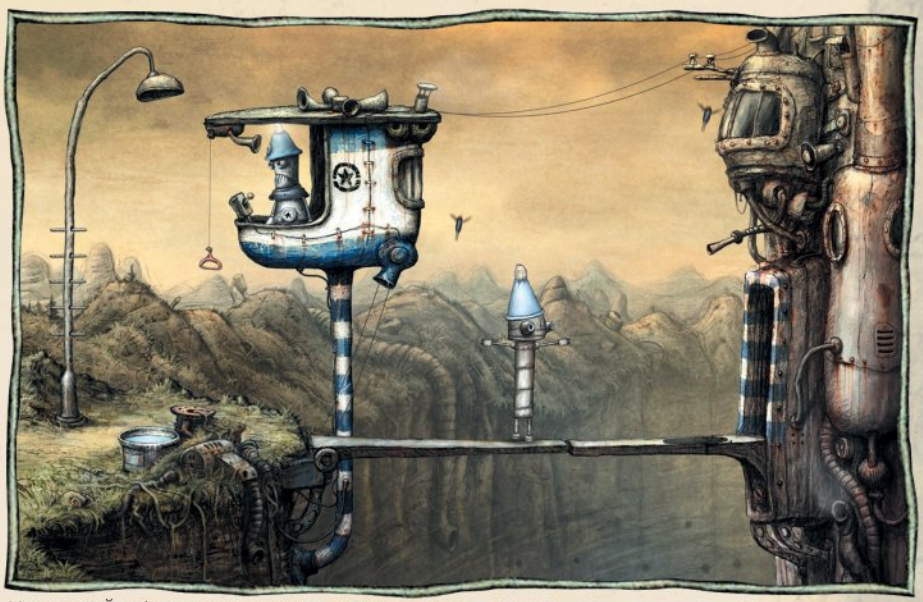
общаются друг с другом, мыслят, не стесняются делиться с нами своими переживаниями. Полноценных озвученных диалогов по-прежнему нет, вместо них — пиктограммы и целые анимированные истории, появляющиеся в стилизованных облачках над головами героев. Оставьте Йозефа в покое на какое-то время, и он вспомнит, например, как купался со своей робоподругой в чане с нефтью или как вместе с ней задувал горящие свечи зажигания на торте. А заметив одного толстого робота, с содроганием вспомнит, как тот в детстве сломал его замок из песка…

Наделить машину человеческими эмоциями и переживаниями — прием сам по себе очень эффектный: вспомните хотя бы печального робота с планеты Шелезяка с его «Спаси… бо» или Валл-И из одноименного диснеевского мультфильма. В Machinarium Дворски подкрепляет этот сценарный ход обезоруживающей стилистикой. Все нарисовано вручную, с особенным вниманием к деталям. С одной стороны — все те же странные машины, цеха и металлолом, холодный и неприветливый город, в котором живут железные люди. С другой стороны, этот мир ни в коем случае не назовешь мертвым — на каждом экране обязательно что-то происходит, шевелится и бегает. Автор непрерывно, настойчиво напоминает, что в Машинариуме кипит жизнь, и предлагает игроку убедиться в этом лично.

В Machinarium есть встроенная система подсказок. Но чтобы получить помощь, нужно победить в мини-игре, сделанной в форме допотопного скроллера.

Пазлы и приседания

По механике Machinarium — это канонический, старомодный point & click квест, в противовес тому же Samorost. Во-первых, мы взаимодействуем с предметами, которые находятся в зоне досягаемости (в «Саморосте» мы просто нажимали на активные объекты на экране). Во-вторых, у Йозефа есть инвентарь, в котором придется комбинировать различные предметы. В-тре-



Маленький Йозеф легко компенсирует недостаток роста. Правда, ему нелегко ходить в таком состоянии.

тьих, для Machinarium авторы придумали массу полноформатных пазлов и мини-игр, которые нужно решать на отдельном экране. Все достаточно традиционно: манипулируя различными пультами, Йозеф управляет механизмами, меняет проводки в электрощитах, а с одним роботом даже играет в крестики-нолики.

Наконец, у героя есть уникальная особенность: он телескопический, то есть может изменять свой рост — от нескольких метров до высоты табуретки. Этим умением придется пользоваться постоянно (см. подробнее нашу врезку). Все задачи грамотно вписаны в контекст, но, как и в предыдущих работах Дворски, этот контекст порой весьма своеобразен. В первом «Саморосте» белка с лицом девушки слушала джаз на пластинках, а потом будила филина рейвом. Во втором мы собирали «пищеварительные газы» летающих монстров в воздушный шарик, чтобы заправить космическое такси. В Machinarium мы находим сигаретку для сокамерника, тот благодарно жмет герою руку, да так увлеченно, что его металлическая клешня отрывается и попадает прямиком в инвентарь ошалевшего Йозефа.

■■■

Откровенно говоря, вся эта рецензия — не более чем формальность, лишний повод напомнить читателям о существовании прекрасной игры. Еще летом, во время нашей предыдущей встречи, мы были готовы выставить Machinarium высокий балл: все подробности касательно механики были известны уже тогда, а приз за выдающийся графический стиль игра получила еще раньше, на IGF. Ну а в умении Якуба Дворски создавать волшебные миры никто уже давно не сомневался.

У чешского художника уже появились подражатели. Одна только **Springtail Studio** выпустила три клона «Самороста», последний из которых — **Alchemia** — вызвал слезы умиления у некоторых сотрудников «Игромании». Но сам Дворски сейчас идет дальше. В Machinarium он показал, как камерную, почти артхаусную постановку можно облечь в форму классического квеста. Эту игру можно проходить самостоятельно, но ничуть не менее интересно наблюдать, как в нее играет кто-то другой. Главное — смотреть внимательно, иначе можно пропустить что-то важное. ■

Реиграбельность ★
Классный сюжет ★★
Оригинальность ★★
Легко освоить ★

Геймплей 9
Графика 10
Звук и музыка 9
Интерфейс и управление 9

Рейтинг
9,0
«ВЕЛИКОЛЕПНО»

Оправданность ожиданий: 100%

Дождались?

Очаровательная интерактивная сказка о том, как тяжело быть маленьким роботом в большом металлическом городе.

В октябрьском номере журнала **«Видеомания»** и компания **Electronic Arts** при поддержке **adidas** объявили всемирный поиск талантливых спортивных комментаторов, которые смогли бы превзойти самих Василия Уткина или Виктора Гусева.

Тестовое задание было непростое. Надо было не просто забить гол в ворота немецкого вратаря Оливера Кана — это сделает любой Аршавин. Все гораздо сложнее. Вам предлагалось снять самый зрелищный и захватывающий момент матча в игре **FIFA 10**, сопроводить его профессиональными комментариями в вашем исполнении и прислать к нам в редакцию получившийся клип.

Многие читатели отважились на подвиг — все отсняли, прокомментировали и прислали нам. И теперь мы готовы назвать имена трех победителей, чьи комментарии были самыми интересными.
Итак, встречайте новых звезд комментаторского искусства, их можно без стеснения впустить в любую комментаторскую кабинку на любую игру мирового масштаба. Вот их имена:

Владислав Окулов объявляется главным победителем нашего конкурса. А прекрасным дополнением к этому званию послужит футбольный мяч **Terrapass** с автографом **С. Семака** и три игры от **Electronic Arts**.

Комментаторы **Михаил Коновалов** и **Антон Калинин** награждаются лицензионными футболками национальной сборной России **adidas** и тремя играми от **Electronic Arts**.

Насколько больше может стать футбол? Росгосстрах Чемпионат России теперь в игре! Играйте в FIFA10!

Спасибо всем, кто принял участие в нашем конкурсе. И поздравляем победителей!

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Perfect World Entertainment
Разработчик
Runic Games
Похожесть
- Diablo
- Fate

Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.torchlightgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
800 МГц, 512 Мб, 128 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 1,8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

TORCHLIGHT

Кирилл Волошин

Проще всего с порога поставить на лоб **Torchlight** клеймо «Diablo-клон». Но нужно помнить, что среди авторов этой игры числятся братья Макс и Эрик Шефер, двое из четырех основателей **Blizzard North**, ведущие дизайнеры оригинальной **Diablo.** То есть это не клон, а скорее кавер на собственную песню, ироничный взгляд на свое творческое наследие.

Почему ироничный? Потому, что в основе Torchlight лежит даже не Diablo, а **Fate** —юмористическая пародия на культовую RPG. Мы неоднократно рассказывали об этой игре, но на всякий случай напомним: в ней герой бегал по подземельям в компании кошки или пса и с удочкой за пазухой, уничтожая толпы монстров. Домашняя скотина выполняла роль инвентаря с когтями, а удочка позволяла вылавливать из водоемов новые бронзовые подтяжки и прочие сокровища. Автор Fate — Тревис Балдри — работал во **Flagship Studios** вместе с Билом Роупером (главный продюсер обеих Diablo) и братьями Шефер. А после провала **Hellgate: London** и закрытия Flagship именно они вместе с Максом и Эриком основали **Runic Games** и тут же взялись за Torchlight.

Diablo с удочкой

Любой человек, хотя бы тезисно знакомый с первоисточником (то есть как минимум с Diablo), почувствует себя здесь как дома.

Начинается все с того, что герой попадает в шахтерский городок Торчлайт, где добывают некую магическую руду, которая обладает некими зловещими свойствами. Его задача — разобраться в происходящем и спасти обитателей городка, а там, глядишь, и остальной мир. Действует он при этом по старой схеме: в городе закупается зельями и оружием, получает квесты из серии «а вот найди мне это», «убей для меня того», а потом спускается в подземелья за «мясом» и лутом (катакомбы, как и положено, генерируются случайным образом). Перебили сотню-другую монстров, набрали полный инвентарь шмоток — можно открывать портал в город, сбывать награбленное и, разумеется, тут же возвращаться обратно, с обновками и свежими квестами. На выбор даны три стереотипных героя — воин, алхимик и рейнджер. У каждого есть четыре основных характеристики (сила, ловкость, интеллект и выносливость) плюс набор пассивных и активных умений, тоже довольно стандартных. В некоторых вещах вырезаны слоты для камней, которые улучшают характеристики оружия и доспехов. Есть своеобразный аналог хорадрического куба из Diablo 2 и торговцы, продающие экипировку втемную: пока не купишь, не узнаешь точных характеристик.

На этом прямые заимствования из Diablo заканчиваются (хотя куда уж больше) и начинаются заимствования из Fate. Ее коротенькие ножки (а также лапы и хвосты) торчат из Torchlight, как гвозди из седалища йога-не-

Если в Diablo после гибели мы возрождались исключительно в городе, то в Torchlight, как и в Fate, за определенную сумму опытом и деньгами можно воскреснуть прямо на месте или у входа на текущий уровень подземелья.

Уровни ветвятся, предлагая исследовать удаленные уголки, где в качестве приза можно найти секретную комнату с сундуками и золотыми горками на полу. Правда, предварительно придется найти и активировать рычаг…

Выполняя задания жителей города, мы получаем очки известности. Польза от этого вполне ощутимая: с каждым новым уровнем известности герой получает возможность улучшить одно из умений.

Предметов тут огромное количество, и все они различаются по степени крутости. Как и в Diablo, вещи можно улучшать с помощью магических камушков. А затем выковыривать их обратно у специальных мастеров.

удачника: по механике это почти точная калька с предыдущей работы Треviса Балдри.

В Torchlight тоже есть домашние животные — кошка и собака на выбор. Питомцы могут кусать и рвать врагов на части, но главное — они способны переносить вещи, которые уже не лезут в карманы. Более того, как и в последнем аддоне к Fate — **Traitor Soul**, можно нагрузить компаньона ненужными вещами и прямо из подземелья отправить ошалевшее животное в город, чтобы оно продало награбленное и через пару десятков секунд вернулось с выручкой.

Ну и, конечно, не нужно быть Нострадамусом, чтобы догадаться — в Torchlight тоже можно рыбачить. В водоемах попадаются полезные артефакты, а пойманную рыбу полезно иногда скармливать питомцу: в этом случае он на некоторое время превратится в огромного слюнявого монстра — очень помогает в бою. Разная пища оказывает на зверя различное воздействие: отведав ледяной рыбы, он, например, становится элементалем холода, а схарчив какую-нибудь «паутинчатую рыбку» — пауком.

Аккуратно копируя идеи из собственных игр, сотрудники **Runic Games** не забыли и о Diablo 3. Как раз недавно авторы последней заявляли, что в третьей части можно будет переключаться между двумя активными умениями по нажатию клавиши TAB, а также подбирать золото, просто пробегая рядом с ним, — так вот, в Torchlight все эти приятные мелочи реализованы уже сейчас. Что называется, по сходной цене.

Красота спасла игру

Понятно, что прилежное копирование идей — пусть даже собственных — не повод для оценки в 8 баллов. Но, по сравнению с той же Fate, Torchlight — игра с настоящей «дьявольской» выправкой: выглядит она очень дорого и красиво, хотя стоит копейки и распространяется по цифровым каналам. Во всем, что касается арт-дирекшена и особенно дизайна локаций, чувствуется профессионализм авторов Diablo. В пределах одного уровня тропинка ведет то вверх, то вниз, заставляет бегать среди шахтерских вагонеток по старым разбитым рельсам, потом поднимает героя по каким-то каменным лестницам, проводит по изящно изогнутым мостам, с которых открывается вид на нижние ярусы и водопады, и, наконец, выводит в огромную залу. А там — свечи, статуи и... кажется, сейчас будут больно бить.

При этом — никакой мрачности, Torchlight стойко придерживается пародийной стилистики. Здесь на героя нападают сундуки с сокровищами (смешно клацая своими замками), а в списке стандартных умений есть, например, призывание волшебного доспеха, который не только обволакивает собой персонажа и дарит дополнительную защиту, но и больно бьет врагов огромными призрачными кулаками. Имеется также скилл с милым названием Doomquake.

Второй важный аргумент в пользу Torchlight — подача сюжета. В отличие от Diablo и Fate, тут есть какая-никакая режиссура, скриптовые ролики и озвученные диалоги. Это, конечно, не «Король Лир», но все-таки приятно видеть в Diablo-игре нормальное общение между персонажами и операторскую работу во время диалогов.

И все бы хорошо, но есть у Torchlight один минус: о балансе, в отличие от всего остального, тут, кажется, думали меньше всего. У каждого героя уже в самом начале обнаруживаются суперприемы массового поражения, которые позволяют, не напрягаясь, толпами раскидывать врагов даже на уровнях сложности Hard и Very Hard. Остальные умения, за редким исключением, можно не прокачивать. И вообще, по сравнению с суровыми порядками, царившими в Diablo и даже в Fate, Torchlight можно назвать пансионатом для ветеранов ролевого фронта. Тут не нужно постоянно бегать в город и обратно (для этого есть питомец), не нужно чинить вещи. В подземельях частенько встречаются часовни, позволяющие абсолютно бесплатно улучшать предметы. Правда, последние накладывают заклинания на экипировку случайным образом, а если очень не повезет — могут не добавить новый, а снять уже имеющиеся апгрейды.

■■■

Впрочем, с точки зрения фанатов Diablo, у Torchlight есть куда более серьезная проблема. Здесь отсутствует мультиплеер. В ближайшие месяцы Runic Games как будто планируют превратить Torchlight в полноценную MMORPG (и даже выдают игрокам специальный редактор всего на свете — ждут от них активной помощи в создании контента), но это когда еще случится. Впрочем, игра и не претендует на реальную конкуренцию с будущим хитом Blizzard: ее можно рассматривать как ироничное послание от авторов первых двух Diablo — авторам третьей. Для нас же, простых игроков, это отличная возможность весело, в компании друзей, кошки и удочки провести время в ожидании Diablo 3. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 80%

Дождались?
Авторы первых двух Diablo пародируют сами себя и подворовывают идеи у третьей части. На выходе — лучшая Diablo до выхода Diablo 3.

Геймплей ★★★★★★★★★★ 8
Графика ★★★★★★★★★★ 8
Звук и музыка ★★★★★★★★★★ 8
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★ 7

Рейтинг
8,0
«Хорошо»

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР пыточный квест
ИЗДАТЕЛЬ Konami
РАЗРАБОТЧИК Zombie Studios
ПОХОЖЕСТЬ серия Manhunt
серия Silent Hill
Batman: Arkham Asylum

МУЛЬТИПЛЕЕР отсутствует
САЙТ ИГРЫ www.konami.com/games/saw
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: 2.6 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 3 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

SAW

АЛЕКСАНДР БАШКИРОВ

Пила умер в третьей части одноименного кинофильма. В четвертой, пятой и шестой его дело продолжают жертвы и последователи. Но в игре **Saw**, разработанной сиэтловской **Zombie Studios** при участии и покровительстве **Konami**, этот жуткий тип еще жив. Его даже озвучивает Тобин Белл, бессменный исполнитель роли Пилы.

Действие Saw разворачивается сразу после первой части фильма — главный злодей украл подстреленного детектива Дэвида Тэппа и запер его в заброшенной психиатрической лечебнице, битком набитой фирменными ловушками, пыточными устройствами и похищенными с улиц страдальцами. Нашему герою нужно спасти шестерых жертв Пилы, убить главного злодея и выбраться из клиники.

Сюжет у Saw ничуть не более идиотский, чем у киносерии: ленивые сценаристы уже давно превратили Пилу в дизайнера парков пыточных аттракционов. По задумке игра должна больше всего походить на **Manhunt 2**, но вместо этого она напоминает смесь логической части **Batman: Arkham Asylum** и **Silent Hill: Homecoming** с отключенными сверхъестественными элементами.

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

В отличие от Manhunt, Saw не годится для выплеска накопившейся агрессии. Конечно, здесь вы можете зарезать человека скальпелем или забить его до смерти бейсбольной битой с гвоздями, но процесс не доставит вам удовольствия. Во-первых, из-за слабого AI и примитивной боевой системы это слишком легко сделать — враги подбегают по одному, и без всякого сопротивления дают вышибить себе мозги. Во-вторых, они сдохли бы и без вашей помощи — милостью Пилы все обитатели лечебницы оснащены смертельными ловушками. Это может быть классический «обратный капкан», разрывающий челюсти, схлопывающаяся и крушащая череп «венерина мухоловка», маска из шприцев или что-нибудь сравнительно безобидное вроде прицепленного к руке ящика с бомбой.

И без того жалко выглядящему войску смертников-неудачников можно еще больше усложнить жизнь, заперев дверь или активировав ловушку (а при желании можно даже построить свою собственную западню). Первый десяток раз забавно наблюдать, как бегущему к вам громиле сносит голову из закрепленного в укромном месте дробовика, — потом процедура приедается.

Saw — игра не про садизм, а только и исключительно про мазохизм. Акцент здесь делается на мучениях самого Тэппа, вынужденного ходить босиком по стеклу и шарить рукой в наполненном использованными шприцами унитазе.

Саспенс в игре создают не неумелые враги, а раскиданные по уровням мелкие ловушки — там растяжка на лестнице, здесь дробовик за дверью... Некоторые растяжки расположены настолько удачно, что на них напарываешься даже тогда, когда точно знаешь, где они находятся. Темно, дорогу приходится освещать зажигалкой (которая еще и гаснет при беге) в вытянутой руке или вспышкой фотоаппарата... БА-БАХ! — и Тэпп в очередной раз остается без головы.

Довольно изящный сюжетный ход: в грудь Тэппа хирургически вживлен ключ, за которым охотятся все прочие похищенные Пилой бедняги. Это их мотивация...

Вдобавок ко всем мучениям Тэппу приходится еще и ходить без ботинок по битому стеклу... Нет, это самый многострадальный персонаж видеоигр после лягушонка из Frogger!

ЗВЕРСКИЕ ЛОВУШКИ

В Saw легче всего погибнуть этими тремя способами...

ЛОВУШКА: дробовик над дверью.

ПРИНЦИП ДЕЙСТВИЯ: Тэпп открывает дверь, гирька падает, Тэппу сносит голову.

ЛОВУШКА: ошейник из патронов.

ПРИНЦИП ДЕЙСТВИЯ: если Тэпп не успевает вовремя убежать от врага с таким же ошейником (или убить его), герою сносит голову крупной дробью.

ЛОВУШКА: растяжка.

ПРИНЦИП ДЕЙСТВИЯ: Тэпп не замечает натянутую проволоку, выстрел из дробовика сносит ему голову.

ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ ПСИХОТЕРАПИЯ

Те участки психлечебницы, которые все-таки удается разглядеть в неверном свете зажигалки, удивительно похожи друг на друга. Клиника «Уайтхерст» вполне атмосферна, и тот минимум освещения, который в игре все-таки имеется, использован очень тонко (красное аварийное, мертвенный зеленый свет телевизоров)... но если в любой из серий Silent Hill клиника была бы только одной из локаций, то в Saw вся игра происходит в ее мрачных обшарпанных коридорах. Уровни с первого по седьмой выглядят почти одинаково. Отличаются только конечные локации: анатомический или обычный театр, бойлерная или церковь, крематорий или библиотека.

Небрезгливый герой в поисках заветного ключа с радостью запустит руку хоть в унитаз со шприцами, хоть в живой человеческий организм... Руки он никогда не моет.

Однообразие уровней — самый серьезный недостаток Saw. Еще игру очень портит то, что сложность ловушек не увеличивается по мере прохождения. Не важно, идете ли вы по доске над ямой с торчащими арматуринами, лужей с оголенными электрическими проводами или гигантской мясорубкой, — сложность прохождения от этого не меняется. Сто двадцать пятый дробовик над дверью обезвреживается точно так же, как и первый. И вы даже представить себе не можете, насколько рутинным становится ныряние в унитазы со шприцами после пятой-шестой попытки.

По-настоящему в Saw сложны только финальные пыточные пазлы каждого уровня — это может быть хитрая машина со шприцами и ядами, гигантский маятник, очень продвинутая дыба или «железная дева» с циркулярными пилами вместо шипов. Чтобы освободить из такой ловушки очередную жертву Пилы, нужно решить сложнейшую головоломку (иногда еще и по таймеру). Каждая такой пазл увеличивает время прохождения уровня вдвое. Причем решать их действительно интересно, чего не скажешь о пазлах на аптечках, электрощитах и шкафчиках с оружием... По замыслу Пилы, человека можно улучшить только путем непрерывных мучений; для полноты философской картины в Saw должен адски страдать не только главный герой, но и сам игрок.

■■■

Для того чтобы получить от Saw удовольствие, вовсе не обязательно быть отъявленным мазохистом. Достаточно просто любить красиво оформленные головоломки и воспринимать все, что лежит между ними, как отдых, а не как полноценные уровни с врагами и аркадными опасностями. Противники в игре слишком тупые, а для расправы с ловушками не нужны реакция и способности — только внимательность и готовность многократно повторять одно и то же несложное действие. Это не Manhunt и даже не Silent Hill, это вообще не survival horror. Перед нами неторопливый, в общем-то, квест, ради современной аудитории усыпанный битым стеклом и щедро залитый кровью. Выжить в Saw не так уж и трудно. Трудно лишь дойти до конца... ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ: 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Сборник жутких пыточных головоломок, слегка разбавленный блужданиями и убийствами в темных коридорах.

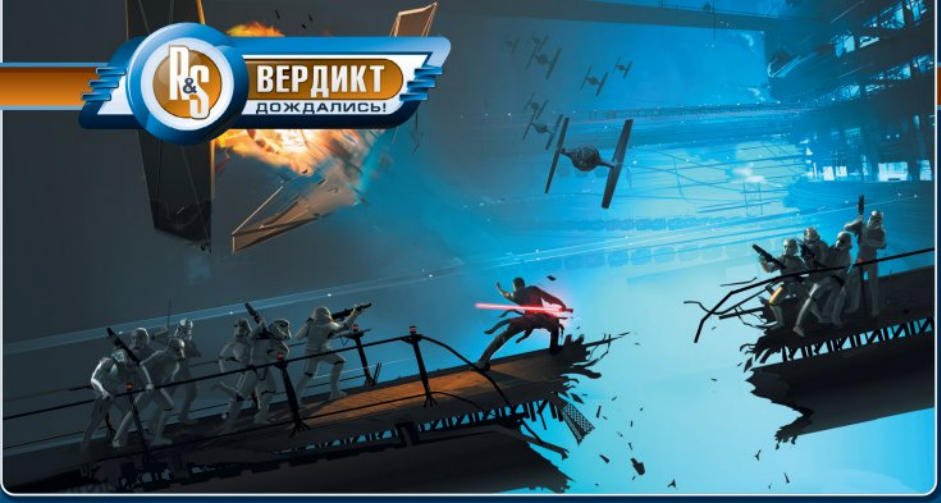
ГЕЙМПЛЕЙ	6
ГРАФИКА	7
ЗВУК И МУЗЫКА	7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6

РЕЙТИНГ

6,5

«ВЫШЕ СРЕДНЕГО»

ВЕРДИКТ ДОЖДАЛИСЬ!



ЖАНР Экшен

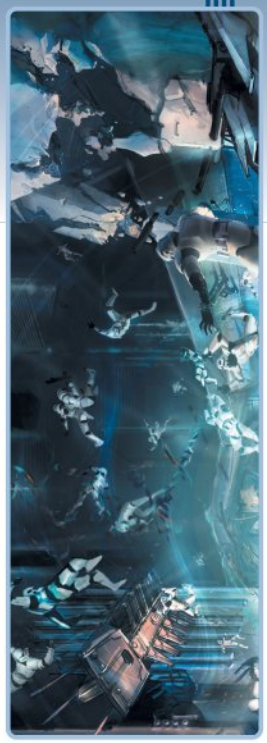
- **Издатели**
  LucasArts
  Aspyr Media
- **Разработчик**
  LucasArts
- **Похожесть**
  Серия Jedi Knight
  inFamous
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Сайт игры**
  www.lucasarts.com/games/theforceunleashed/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED — ULTIMATE SITH EDITION

Илья Янович



Star Wars: The Force Unleashed вся состоит из противоречий и компромиссов. С одной стороны, в США игру презентовали по национальному телевидению, сюжет благословил сам Джордж Лукас, а в рекламных роликах творилось страшное: огромный имперский крейсер по мановению руки героя с оглушительным грохотом падал на планету прямиком с орбиты. С другой стороны, разработчики в своих дневниках честно говорили, что сначала придумали технологию, а потом размышляли, как подстроить под нее игровые моменты, — сомнительный подход. Да и сюжетная завязка, как могло показаться на этапе разработки, выглядела довольно дико: какой такой тайный ученик Дарта Вейдера? Что это вы там еще придумали?!

После выхода консольных версий ситуация прояснилась мало: кто-то, задыхаясь, орал, что это лучший экшен, который только можно себе представить, а кто-то рассказывал, как два часа бегал по пустым локациям. Все это, впрочем, не помешало **LucasArts** продать 6 млн копий и даже вот выпустить специальное, «улучшенное и дополненное» издание — в том числе и на PC.

Now the dark side is your ally

Главная новость для всех фанатов «Звездных войн», пропустивших консольные версии: насчет сюжета беспокоились зря. Как и обещалось, The Force Unleashed — это «третий с половиной» эпизод саги, связующая нить между новой и оригинальной трилогиями. Итак, по последним данным, у Дарта Вейдера тоже был ученик: темный лорд в тайне ото всех призрел и воспитал сироту по имени Гален Марек (сиротой он стал после того, как Вейдер убил его отца). Когда юноша подрос, он сменил имя на Старкиллер и начал выполнять поручения Вейдера, в основном уничтожая джедаев, выживших после приведения в исполнение Приказа 66.

Сценарий The Force Unleashed будто бы назло написан вопреки всем современным Star Wars-трендам: в то время как любимые герои с гротескными лицами кривляются в

С алюминиевым ведром на голове главный герой выглядит на удивление комично. В отличие от сами понимаете кого.

Татуин здесь больше похож на локации из Fallout, чем на гигантскую планету-пустыню.

А что, если…

Главный козырь Ultimate Sith Edition — три специальных уровня, представляющие собой вариации на тему «А что было бы, если…»

Hoth

Классическая сцена штурма базы повстанцев на ледяной планете Хот. Этот уровень отталкивается от концовки, в которой Старкиллер убивает Дарта Вейдера и становится полноправным ситхом. К сожалению, ожидаемого размаха здесь нет: большую часть времени надо бегать по ледяным пещерам и громить редких повстанцев.

Tatooine

Продолжение концовки номер два: герой убил Дарта Вейдера, но совершил покушение и на Императора. Тот одолел его, но не стал убивать Старкиллера, а сделал своим мальчиком на побегушках — до тех пор, пока не найдется кто-то получше. В этой миссии герой прибывает на Татуин, чтобы ликвидировать Бена Кеноби, а также найти R2D2 с украденными чертежами «Звезды смерти».

Jedi Temple

Старкиллер встал на сторону джедаев и возглавил сопротивление — здесь он прибывает в разрушенный Храм джедаев и пытается отбить его у имперцев. Уровень действительно масштабный: врагов очень много, а герою сразу выдают практически все виды Силы, доступные в игре.

мультсериале **The Clone Wars**, а онлайновая **The Old Republic** выглядит как игра для детей от трех до восьми, история Старкиллера больше напоминает оригинальную трилогию. Серьезная, чуточку гипертрофированная драма о моральном выборе и душевных терзаниях, без отсебятины (сценаристы придумали ровно столько новых героев и событий, чтобы не противоречить канонам) и клоунов типа Джар-Джар Бинкса. Не вдаваясь в лишние подробности, скажем, что сюжет The Force Unleashed идеально вписывается в пустующую нишу между третьим и четвертым эпизодами: игра отвечает на многие важные вопросы, волнующие SW-гиков, особенно начинающих. Например, вы когда-нибудь задумывались, как вообще зародилось сопротивление и кто положил начало борьбе с Империей?

Молнии из пальцев

С геймплеем The Force Unleashed тоже были связаны большие надежды. Это должен был стать первый после серии **Jedi Knight** выдающийся экшен со световым мечом и возможностью разбрасывать врагов одним щелчком пальцев. Действительно, тут порой творится что-то невероятное, и все благодаря двум технологиям: Euphoria (см. ее же, например, в **GTA 4**) отвечает за физику объектов, а Digital Molecular Matter позволяет реалистично разрушать виртуальные предметы чуть ли не на молекулярном уровне. Все и вправду великолепно раскалывается, взрывается и распадается на куски. И мы думаем, что нет необходимости лишний раз пояснять, сколько поводов применить эти технологии найдется в игре, главный герой которой — поджарый темный джедай. Старкиллер обучен телекинезу и может силой мысли поднять в воздух практически любой объект, умеет пускать молнии, швыряться световым мечом, словно бумерангом, и пускать силовую волну. Все способности прокачиваются по мере игры, хотя новые приемы открываются только в местах, определенных сюжетом. Для эстетов — возможность менять костюмы и цвет светового меча.

Известно, что над The Force Unleashed работала не самая опытная команда **LucasArts**, собранная чуть ли не из студентов. Это одновременно и плюс, и минус: они сделали игру по правилам геймдизайна 90-х, когда игрока запускали на огромный уровень и оставляли наедине с толпами врагов — ни изобретательных сцен, ни интересных игровых ситуаций. В случае с The Force Unleashed этот прием, как правило, работает — жечь все вокруг молниями и легким движением брови сворачивать в бараний рог огромных роботов не надоедает до самого конца. Типичная игровая ситуация тут выглядит так: герой врывается в огромную залу, впечатывает кого-то в стену, взрывает какие-то бочки, швыряет в кого-то гигантский валун и при этом непрерывно размахивает мечом. Темп не снижается до самого финала: целебные зеленые сферы выпадают из *каждого* убитого врага, так что даже не нужно отвлекаться от геноцида.

В то же время авторам просто не хватило умения довести до ума все остальные элементы: тут раздражающе сложные QTE, дурацкие битвы с боссами (камера намертво цепляется к врагу, очень неудобно), а знаменитую сцену, где Старкиллер Силой опрокидывает на землю имперский крейсер, нужно проходить не менее сорока минут.

■■■

Как экшен The Force Unleashed и гениален, и бездарен одновременно. По своей сути эта игра недалеко ушла от престарелых **Jedi Outcast** и **Jedi Academy** (хотя это — более чем достойные ориентиры), а физика нужна ей только для того, чтобы эффектно выбивать стекла. С другой стороны, нигде больше нельзя за минуту задушить дюжину врагов, опрокинуть на боевого дроида какую-то цистерну, вывернуть с мясом огромные ворота ангара и разрубить пополам назойливого джедая. Так что, несмотря на устаревшую механику, на сегодняшний день The Force Unleashed — лучшая в этой галактике игра про странных космических колдунов в мешковатых балахонах и битвы на световых саблях.

P.S. А вот к PC-версии, к сожалению, есть ряд претензий технического характера. Хлюпанье звука, необоснованное падение FPS, вылеты — все это хоть и редко, но случается. К тому же тут нет никаких настроек графики (менять можно только разрешение), а с клавиатуры управлять игрой к середине становится сложно: на все кнопки, отвечающие за использование Силы, просто не хватает пальцев. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучший Star Wars-экшен со времен Jedi Academy доковылял до PC: порт не идеальный, геймдизайн хромает, но махать мечом и пускать молнии, как ни крути, невероятно интересно.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

ЖАНР Стратегия

- Издатель: Valve Software
- Разработчики: Алекс Мэй, Рудольф Кремерс
- Похожесть: Osmos, Blueberry Garden, Flower
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.dyson-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

EUFLORIA

Линар Феткулов

Из-за йогуртовых тонов и многочисленных разноцветных листьев на скриншотах **Eufloria** можно принять за казуальную элегию вроде **Blueberry Garden**. Не спешите с выводами! Эта игра серьезнее, чем кажется. Те, кто год назад видел наш сюжет о ней в «Видеомании», возможно, вспомнят, что раньше Eufloria носила другое название — **Dyson**. В честь Фримена Дайсона — американского физика, одного из основателей квантовой электродинамики. Среди прочих его работ есть теоретические выкладки об исследовании космоса при помощи автономных самовоспроизводящихся роботов, которых сам автор нежно называет «астроцыплятами». И пускай в последний момент разработчики разорвали связи с именем знаменитого физика — астроцыплят в их игре хоть отбавляй.

Космическое яйцо

Коротко — о сути работ Дайсона. Современные исследования космоса предполагают применение громоздких летательных аппаратов. Ученый предложил заменить космические корабли компактными роботами. К орбите далекой планеты запускается лишь «зародыш». Там он сам ищет ресурсы, «вылупляется», развивается и размножается.

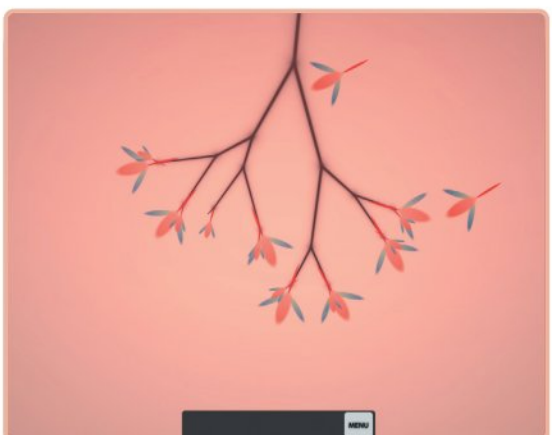
То же самое происходит и в Eufloria. Мы колонизируем условные астероиды — запускаем к их поверхности крылатых юнитов (сидлингов). Там они врастают в почву и дают начало своеобразному дереву, на котором со временем начинают созревать новые особи. Так, при помощи почкования, мы колонизируем галактику.

На скриншотах она выглядит довольно схематично, но это — обманчивое впечатление. Чтобы насладиться Eufloria, ее нужно увидеть в динамике. Игра существует в трех формах: на микроуровне мы выращиваем деревья; в промежуточном состоянии занимаемся производством юнитов; на макроуровне — собираем их в рой и атакуем врага.

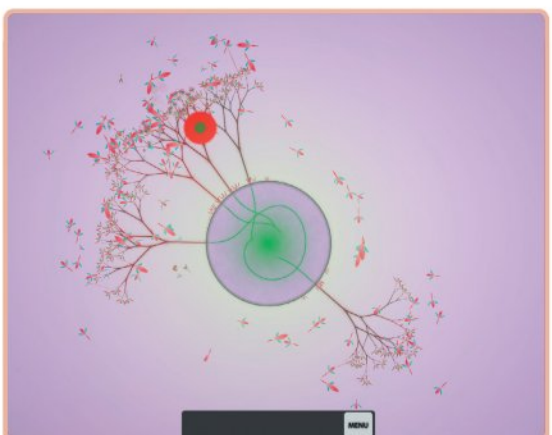
Деревья в Eufloria растут непрерывно. Подобно **Spore**, здесь за один поворот колеса мыши можно менять масштаб в диапазоне от галактического до молекулярного. В режиме макросъемки видно, как набухают почки, прорезаются прилистники, отрастает черешок. Затем лист занимает свое место на ветви, а потом опадает, чтобы дать начало новым побегам. Без каких-либо условностей весь процесс изображен от начала до конца — это как если бы в **Warcraft 3** казарма строилась в реальном времени, кирпичик за кирпичиком.

Лети, лепесток

А вот дальше происходит удивительное: опавший лист вдруг оживает и «превращается» в птицу. Основная его часть — это тело, прилистники — крылья, а черешок — клюв. Эффект совершенно сумасшедший: в пылу первого же сражения вдруг приходит понимание, что все это время мы командовали опавшими листьями и заставляли их рвать на части другие такие же листья. Возможно, со стороны это не очевидно, но в реальности Eufloria — нормальная, современная стратегия. Ча-



Данный скриншот снят в стратегии в реальном времени. Перед вами казарма.



А так тут выглядит ристалище. Наши — в красном. Единственный зеленый враг пытается удрать, позорно оставив родные деревья.

Агрегатные состояния — *Три уровня жизни Eufloria*

Дерево

Сидлинги созревают на ветвях деревьев. Перед вами процесс рождения одного из них. Сначала почка растет вместе с веткой, затем раскрывается, а после спелый сидлинг опадает. Но отнюдь не остается гнить на земле — начинается его новая жизнь.

Юнит

На первой картинке — он же, но уже в свободном полете. Листья — крылья, черешок — клюв. Сила, здоровье и скорость юнита определяются на глаз. Чем толще туловище, тем сидлинг здоровее; чем длиннее клюв, тем сильнее удар; чем шире размах крыльев, тем быстрее он летает.

Рой

На этих трех картинках изображен один и тот же астероид в разном масштабе. Обратите внимание — на третьем изображении видны четыре растущих на нем дерева. Так проще ориентироваться в собственных владениях, не заглядывая лишний раз в меню.

ще всего небесные тела уже захвачены противником — с ним придется сразиться.

Геймплей вряд ли сможет увлечь харкдорных игроков — выигрышные действия чаще всего очевидны, да и вражеский AI зачастую дает сбои (любимый прием — вырастить на каждой планете по одному-единственному дереву и успокоиться на этом). Кроме того, игрок ограничен в средствах. Мы не можем давать команды отдельным юнитам, не можем даже приказывать им лететь на пустой участок карты. Все, на что способен командующий, — указать сидлингам астероид, который нужно захватить и засеять деревьями. Перемещаться в игре можно только с одного захваченного астероида на другой, как по своеобразным рельсам. Баланс выстроен на том, что плодоносят они различными видами юнитов. На одном сидлинги вырастают сильные, но медленные; на другом — быстрые, но слабые; а на третьем — слабые, медленные да и попросту ни на что не годные.

Сильными юнитами лучше всего напасть сразу. На астероиде, производящем «слабаков», лучше задержаться, подождать, пока созреет как можно больше сидлингов, и нанести массированный удар. Ну а самых слабых можно смело пускать на удобрения, чтобы из них потом выросли здоровые собратья. Если бы главными героями были люди или животные, все это выглядело бы натуральным фашизмом, но Eufloria — игра о природе. Речь здесь идет о цикличности и о естественном круговороте жизни.

В основе Eufloria лежит простая и хорошо сбалансированная механика. Играть интересно, но гораздо интереснее — наблюдать за происходящим на экране. Чтобы понять прелесть этой игры, надо на миг вернуться в детство. Наверное, каждый из нас когда-то выдумывал из кленового листа какого-нибудь монстра или, скажем, загибал черешок и кораблик пускал его по луже. Разработчикам хватило остроумия изобразить это в игре. Только что ваши сидлинги висели на ветках, потом «опали» — и вот уже рвутся в бой!

Когда же они собираются в рой и камера показывает карту в максимальном масштабе, фигурки уменьшаются до крошечных, энергично копошащихся на экране точек. Приведите в комнату постороннего человека — ему гарантированно покажется, что монитор подвергся нашествию разноцветных насекомых. Да что там, вас самих периодически будет охватывать нестерпимое и необъяснимое желание стукнуть по монитору свернутой в трубочку газетой…

■■■

Eufloria устроена чрезвычайно просто: механика, в основе которой лежит технология процедурной генерации объектов, плюс самая примитивная графика. Тем удивительнее, насколько естественно и выразительно эта игра симулирует динамически развивающуюся жизнь — за счет правдивой анимации и игрового процесса, проработанного и показанного во всех подробностях. На каком бы уровне вы ни наблюдали за Eufloria, ощущение остается неизменным. Тянущиеся к небу деревья, стайки птиц или рой паучков — вас ни на секунду не покинет чувство, что по ту сторону монитора находится что-то *живое*. ■

- ☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Оригинальная стратегия в реальном времени, где осенние листья кружат в вальсе, стреляют лазерами и захватывают астероиды.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	10

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

ЖАНР Платформер-головоломка

- **Издатель/разработчик**
  LucasArts
- **Похожесть**
  - Bloc Party
  - The Killers
- **Мультиплеер**
  Отсутствует

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео

LUCIDITY

Александр Линтон

В **Earthworm Jim** есть один небольшой, но очень увлекательный уровень — For Pete's Sake!. В нем щенок по имени Пит бежит вперед как заведенный, а Джим его всячески оберегает. Если дать псинке импровизированным кнутом по заднице — собачка отчаянно подскочит и перелетит через пропасть. Не дать по седалищу — псинка поранится, расстроится, превратится в собачью версию Халка и даст по заднице Джиму.

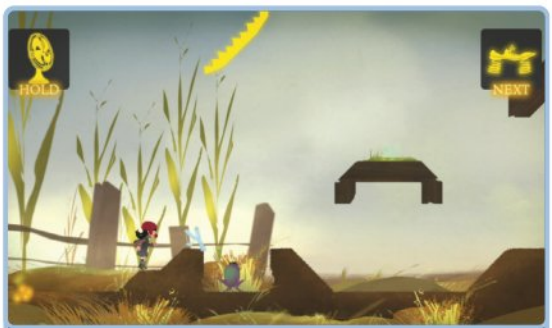
Девочка Софи, центральный персонаж **Lucidity**, не может отращивать мускулы за две секунды; а в остальном очень похожа на Пита. Так же радостно и так же неслушно бежит вперед, так же машет ручонками и напрочь лишена инстинкта самосохранения.

Голый хипстер

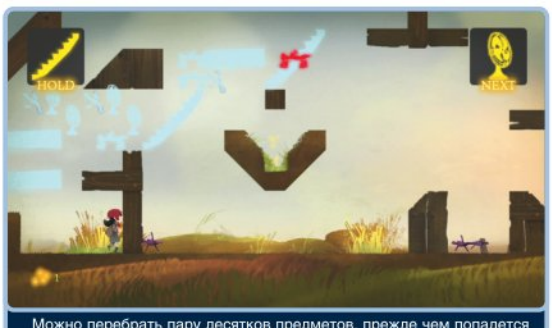
Но почему Пит? Почему не **Lemmings**? У леммингов (не настоящих) ведь тоже проблемы с рефлексом «горячего чайника». Во-первых, Lucidity в большей степени повторяет механику того самого уровня из Earthworm Jim. И с непрямым контролем Lemmings у нее мало общего. Способностей у леммингов больше, самих леммингов больше, понимают команды они куда лучше. Во-вторых, Софи банально тупее среднего лемминга, так что много чести.

Но основные принципы заимствованы не только из бессмертного хита о земляном черве. В игре есть кое-что от недавних инди-аркад. Lucidity в чем-то хочет походить на **Scribblenauts** — препятствия мы вольны преодолевать придуманными нами способами. Здесь же в распоряжении игрока слегка расширенный инструментарий мага из **Trine**. Ситуация следующая. Мы играем в платформер, но возможности управлять главным героем нет — персонаж бежит сам по себе, а мы только наблюдаем.

Софи несется, не обращая внимания на врагов, пропасти и прочие опасные для жизни объекты. Если впереди тупик — Софи продолжит с нескрываемым удовольствием долбиться головой в стену и разбивать о нее колени. Это к вопросу об умственных способностях Софи. В нашем же распоряжении находится курсор, которым мы ставим на пути самодо-



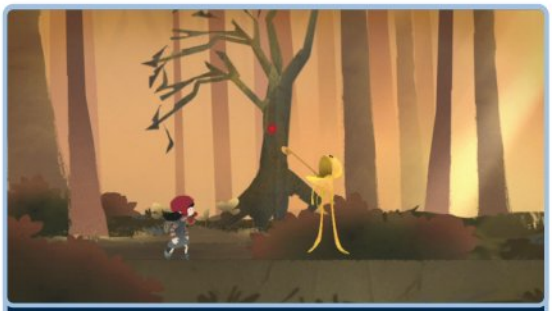
К сожалению, из этой рогатки нельзя застрелить ни жабу, ни даже Софи.



Можно перебрать пару десятков предметов, прежде чем попадется нужный. Здесь, правда, хватило бы вентилятора — Софи иногда может пролетать сквозь потолок.

На некоторых уровнях за героиней гонится странного вида туман. Только он заставляет ее среагировать на стену перед носом.

Софи всегда мечтала жить в подводном городе и иметь вместо руки огромный бур.



Главное условие для получения удовольствия от Lucidity — ни в коем случае не играть в нее самому. Смотреть со стороны гораздо приятнее.

Половина платформ на этом уровне просто не нужна — до них физически никак не добраться.

вольной девчонки всевозможные предметы. Помимо обычных брусьев и лесенок, мы помогаем героине ботинками с пружинами, вентиляторами, рогатками и даже бомбами. Все эти штуковины появляются по одной (одну можно отложить в «банк»). Следующий на очереди предмет отображается в иконке справа. Да, в каком-то смысле игра напоминает тетрис.

Играбельного персонажа нет вообще, и ассоциировать себя приходится исключительно с курсором. Курсор этот, правда, тоже отличается своенравностью и порой движется относительно Софи, а не экрана. То есть случается, что он, как и маленькая девочка, летит вперед. Это баг, но привыкнуть можно. Впрочем, есть и другие неприятности.

Стандартная для платформера проблема: пропасти за пределами экрана. Когда персонаж уходит вверх по плитам, ловушки заметить нельзя. Одно случайное падение — и уровень надо начинать с самого начала. При этом управлять Софи в полете мы не можем, то есть спасти ее из пропасти не получится. В PC-версии такие ситуации сопровождаются еще одним багом — курсор перестает реагировать на команды.

Мало того, зачастую траектория движения Софи — тайна, покрытая мраком. Где она заберется на уступ, а где нет, где под каким углом полетит, куда приземлится — это все настолько неочевидно, что в какой-то момент девочка начинает натурально бесить. Как вам, например, такая ситуация? Вы ставите вентилятор перед шипами, Софи подбегает к нему, но вместо того, чтобы взмыть в воздух, проскакивает сквозь вентилятор и напарывается на шипы. После этого вентилятор таки подбрасывает Софи в воздух, но от удара о шипы она уже потеряла скорость, в результате она второй раз приземляется на торчащие из земли пики. Game Over! В такие моменты Софи совсем не хочется спасать — наоборот, хочется покончить с ней поскорее раз и навсегда.

Та же история с врагами. Улитки, стрекозы и прочая болотная дичь хоть и следует установленным паттернам, иногда выворачивает непонятные трюки вроде ударов сквозь стены. И таких мелких недочетов и багов в игре — масса.

Няня, я у них поел

От хорошей игры в Lucidity остался только арт-дирекшн и довольно мило рассказанная история. Но и с историей не все слава богу. Начинается Lucidity со странной сцены: Софи лежит под теплым пледом и читает сказки. Сидящая рядом няня, которая как раз по всем канонам должна читать для Софи, что-то вяжет. Девочка засыпает, и ей снятся унылые сны — это и есть уровни. Смысл каждого сводится к двум вещам: насобирать как можно больше светлячков по дороге и, собственно, добраться до конца.

В финале этапа Софи ждет почтовый ящик. К нему она кидается со скоростью персонажа Киану Ривза из «Дома у озера»: внутри всегда лежит открытка от пропавшей няни. В этих открытках няня пишет милые послания. На обороте — непонятного вида мазня, напоминающая самые неудачные обложки построк-групп. Видимо, это должно олицетворять тонкую душевную организацию девочки и всячески умилять игроков.

Дизайн персонажей отдаленно напоминает работы Хаяо Миядзаки, а в целом игра выглядит как альбом аппликации. С одной стороны, это стильно. С другой — иногда не понять, где задник, а где платформа. Зато это — инди. Точнее, модная нынче стилизация под инди. Вот только один нюанс: Lucidity сделана в **LucasArts**. Слова «инди» и «Лукас» рядом смотрятся довольно дико. Уже лет тридцать как. Инди-игра, созданная в студии со штатом в 350 сотрудников... Еще один момент. О существовании Lucidity не было известно почти ничего, вплоть до релиза. Похоже, издатели сами знали, что с игрой не все слава богу.

■■■

Самое печальное в этой истории то, что у Lucidity был потенциал. Во всей этой напускной индистилизации мог бы быть смысл. Маниакальная энтомология Софи, открытки, аппликация, музыка поначалу выглядят очень мило. Но когда фальшь и баги лезут из всех щелей — то, что казалось милым пять минут назад, может в момент стать неприятным и даже мерзким. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Посредственный платформер с непрямым контролем и необузданным желанием затесаться в ряды инди-головоломок.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	4.0

РЕЙТИНГ

4,5

ПЛОХО

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Экономическая стратегия

- **Издатель**: Namco Bandai
- **Разработчик**: Monte Cristo
- **Похожесть**: Серия SimCity, City Life
- **Мультиплеер**: Интернет
- **Сайт игры**: www.citiesxl.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

CITIES XL

Илья Янович

В студии **Monte Cristo** несколько лет подряд пытались довести до ума свой беззубый градостроительный симулятор **City Life**: помимо оригинальной игры и ряда специальных утилит к ней, были еще **2008 Edition** и **World Edition** — в которых все вроде становилось чуточку лучше. До этого французы сделали три хилые экономические стратегии (**Airline Tycoon**, **Medieval Lords** и **Dino Island**), и, глядя на отличный **Cities XL**, даже не верится, что еще год назад мы готовы были умолять этих людей остановиться.

Меняйте подгузники сами!

Слоган Cities XL — «Виртуальные города, реальные люди» — намекает на одну из ключевых особенностей игры — онлайновый режим (см. неподалеку врезку о нем). Но и без всяких MMO-инъекций Cities XL — тайкун просто замечательный. На первый взгляд кажется, будто в Monte Cristo сделали такой же безыдейный клон **SimCity**, как и раньше: строим дома, магазины, фабрики, привлекаем туристов, зарабатываем деньги и постепенно расширяем границы города. Но это только издалека.

В экономических стратегиях традиционно существует несколько условностей, к которым все давно привыкли. Это, например, когда в огромном мегаполисе живет пять тысяч человек (или, напротив, масса народу умещается в пяти лачугах) или когда, скажем, казна города-миллионера составляет двести долларов. В Cities XL все иначе. Впервые на нашей памяти в тайкуне заработал всамделишный масштаб: огромные земельные участки, действительно большие города, крупные суммы на счету и количество жителей, исчисляющееся миллионами.

Отсюда вытекает и главное достоинство Cities XL — правильно расставленные акценты. Большая часть современных игр жанра требует от игрока навыков опытной сиделки: чтобы лично копошиться с налоговой ставкой для каждого здания, по одному нанимать квалифицированных рабочих, подтирать сопли каждому жителю и чуть ли не пеленать их. А игра Monte Cristo все-таки больше посвящена принятию решений. Нужно прокладывать дороги, распределять кварталы между разными соцслоями, подписывать экономические контракты и много чего еще, то есть заниматься действительно важными делами.

Создатели всех прочих тайкунов такого рода, очевидно, думали, что руководить — это легко и скучно и игрока нужно непременно загрузить какими-то мелочами. На примере Cities XL становится понятно, что у настоящего мэра хватает забот и без мониторинга отдельно взятой хрущевки на выселках. Например, действительно важную роль играют уже упомянутые дороги. Кое-как соединить основные районы серыми линиями не получится. Нужно учитывать плотность населения и трафика в различных частях города. Вполне может случиться так, что дорога к офисным кварталам, где работает большая часть горожан, будет круглые сутки парализована пробками, а длинное шоссе, ведущее к парку аттракционов, станет пустовать (просто потому, что парк никому не нужен, слишком уж он далеко). Доходит до того, что, если ни одна магистраль не ведет за пределы карты, из вашего мегаполиса не выедут грузовики с экспортными товарами!

Во главе всего

И дороги — это только единичный пример: Cities XL не утруждает игрока мелкими деталями, но это, тем не менее, очень дотошная и продуманная игра. Благодаря этому здесь практически отсутствуют случайные внешние события, игра в них не нуждается. Конечно, нападение Годзиллы на выстроенный в SimCity городок — это не-

В игре есть редактор аватара, но лично походить по городу и поизучать стройплощадки, как в Tropico 3, не удастся.

На поздних стадиях игры города становятся фантастически красивыми.

А это вот заводы тяжелой промышленности в ста метрах от Большого каньона.

Мы не стали вдаваться в подробности, но интерфейс в Cities XL просто идеальный.

изменно весело, но Cities XL — игра более серьезная, тут сама экономическая модель постоянно преподносит сюрпризы. Вы построили несколько больших офисных зданий, и это замечательно, потому что налоги от среднего бизнеса — хороший источник доходов. И тут выясняется, что этажи никто не арендует. В чем причина? Оказывается, ближайшая гостиница находится где-то за городом и держать такой офис просто не имеет смысла: загородным партнерам, приехавшим на переговоры, негде будет поселиться. И бизнесмены подыщут другой мегаполис для ведения своих дел.

Из таких вот «но» и «вдруг» состоит вся игра. Что делать с помещениями обанкротившихся банков? Как заставить торгового партнера согласиться на более выгодные условия? Где лучше добывать нефть, чтобы не простаивали заводы, которые ее перерабатывают? В игре много возможностей, куча доступных построек, путей и стратегий: два города с одинаковой судьбой создать никак не получится. Хотите — делайте аграрные поселения, хотите — зарабатывайте исключительно в банковской сфере или делайте упор на промышленность: искусственных ограничений нет.

В этот раз — и правда без границ!

Онлайн-режим, инновационная особенность Cities XL, не бесплатный — за него требуют около €8 в месяц в зависимости от тарифа (различаются количеством игрового времени). Не так уж и много, учитывая, что там действительно есть чем заняться. Живые игроки заселяют весь земной шар, и новый город можно построить в любой незастроенной области. Соответственно, между городами строятся дороги, и ваши жители могут слинять не просто за пределы экрана — есть угроза того, что все сбегут в какой-нибудь Vasya-City, потому что там с рабочими местами все в порядке и налоги пониже. Плюс с живыми людьми можно торговать, и это действительно важно: в сольном режиме доступен только один торговый партнер, который заставляет подписывать весьма сомнительные контракты, а с тем же мэром Васей вполне можно договориться.

Конечно, во многом онлайн сделан на вырост — новые детали и вообще возможности будут добавляться патчами. С ближайшими апдейтами, например, в игру попадут новые виды отелей, ресторанов, реально существующие достопримечательности и недоступные пока виды транспорта. И все это — эксклюзивно для мультиплеера.

Плюс сюда переехала система социальной стратификации из City Life, и пришлась она очень к месту. Жители делятся на четыре категории (чернорабочие, специалисты, управленцы и элита), и, естественно, им надо угождать: строить парки, больницы, полицейские участки и чебуречные. У всех жителей разные запросы, но ведут они себя предельно разумно: отсутствия банальных удобств терпеть не станут, но и не сбегут из района из-за отсутствия поблизости модного бутика. В то же время глупых ситуаций, когда в сельскохозяйственный регион массово наезжают вельможи и требуют дорогих развлечений, тоже не возникает.

■ ■ ■

Обычно мы ругаем тайкуны за вопиющую эксплуатацию идей прошлого тысячелетия. Если закрыть глаза на онлайновый режим, получится, что механика Cities XL действительно прекрасно нам знакома — другое дело, что все элементы должным образом отшлифованы. Тут нет роскошных пейзажей **Anno 1404** (графика вообще так себе) и колорита **Tropico 3**, зато экономика — основа любой градостроительной стратегии — здесь функционирует лучше, чем в любой другой аналогичной игре. ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Первый в мире глубокий, масштабный и сложный градостроительный симулятор, где вы действительно чувствуете себя мэром, а не нянькой в костюме чиновника.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ 8,0

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР Шутер

- Издатель
  - Aspyr Media
- Разработчик
  - Mindware Studios
- Похожесть
  - Serious Sam
  - Painkiller
  - Will Rock
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Сайт игры
  - www.dreamkillergame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,8 ГГц, 512 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

DREAMKILLER

Илья Янович

«Мясные» шутеры — это как кока-кола в стеклянных бутылках или рисованные диснеевские мультфильмы: милый сердцу, но практически исчезающий вид. В том или ином виде механика «и вышел мужик в чисто поле» всплывала в самых разных экшенах последнего времени (см. **Wolfenstein**, например), но классического шутера, от начала и до конца состоящего из инстинктивного драйва первого **Quake** или **Doom**, не было со времен **Painkiller**. Хромой **NecroVision** не в счет.

Собственно, Painkiller — единственный мясной шутер, который с некоторой натяжкой можно назвать новым: второе дополнение, **Overdose**, вышло в прошлом году. Создавшая его студия **Mindware** решила развить тему и сделала схожую игру с чистого листа. Да еще и с женщиной в главной роли.

Смотри, как голова покатилась!

Когда приходится оценивать «безмозглый шутер», на 99% состоящий из стрельбы по мутантам, появляются особые критерии — тут никого не интересуют сюжет и постановка. Даже физика имеет не такое уж большое значение. В не так давно стартовавшем шестом сезоне сериала **House M.D.** есть эпизод, где врачи лечат создателя видеоигр. Проект пациента там отображен так, как, очевидно, представляет себе шутер любой предельно далекий от индустрии человек: герой бегает по футуристическим локациям и зачищает арены от монстров. Вот примерно так и должен выглядеть сегодня грамотный Painkiller-подражатель. Главные требования — чтобы был дробовик, большой арсенал остального оружия, враги покрупнее, много крови и вообще — старого доброго ультранасилия.

Dreamkiller умудряется одновременно и следовать этой формуле, и нарушать все пункты разом. С одной стороны, тут практически ничем, кроме стрельбы, заниматься не приходится. С другой — Mindware зачем-то накручивают вокруг всего этого ненужную драму. Главная героиня, психолог с паронормальными способностями, проникает в головы страдающих безумными кошмарами пациентов и убивает там всю нечисть. Казалось бы, фабула с соответствующим настроением: трэш в хорошем смысле этого слова. Но быстро выясняется, что авторы добавили сюда ролики с надрывом, какие-то истории пациентов на загрузочных экранах и даже монологи главной героини. Все это, конечно, очень трогательно контрастирует с классической статистикой в конце каждого уровня, которая подсчитывает, сколько и как вы раскрошили врагов. Не то чтобы мы совсем против сюжета, но тут явно хотелось бы что-нибудь попроще и «про сатану».

Mindware оказались мастаками усложнять простые и проверенные игровые механики — в их дебютном проекте, шпионском боевике **Cold War**, нас зачем-то заставляли собирать стелс-гаджеты прямо из подручного мусора. Dreamkiller тоже оказался перегружен ненужными деталями. Простой пример. Героиня владеет телекинезом и пирокинезом, но ни то ни другое нам отчего-то не дают использовать на полную катушку: враги плохо горят, окружение вообще отказывается воспламеняться, а физика в игре — на уровне первого **Hitman**, какой уж тут телекинез. К тому же просто так взять предмет и зашвырнуть им в противника не разрешается, разносить редкие стулья или ящики можно только психоволной. Еще девчушка способна пускать перед собой собственную тень, к которой можно телепортироваться по нажатию специальной клавиши. Но и эта спецспособность не находит почти никакого применения. За всю игру мы использовали ее ровно четыре раза, да и то можно было вполне обойтись без этого.

Миниган в подобного толка играх — основное оружие, но в Dreamkiller он хилый и выдается практически со старта.

Иногда авторы начинают что-то сочинять на тему абстрактных миров, но получается в основном не очень.

Альтернативный режим дробовика — замораживающий выстрел — превращает в ледяную глыбу даже таких вот ребят.

Стрельба из шокера тут сопровождается спецэффектом из мультфильма «Том и Джерри»: Том сунул пальцы в розетку.

Раз дражитель, два дражитель

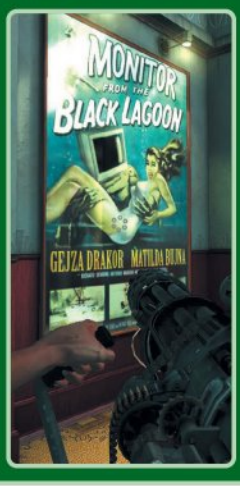
Есть и еще два дополнительных раздражителя. В игре присутствует модная нынче «пелена» (только за последние месяцы замечена в **Wolfenstein** и **Cursed Mountain**), в которой можно убивать пульсирующих красным противников. И все бы ничего, вот только входить в потусторонний мир тут приходится через порталы. Мало того что в «пелене» у вас отнимается здоровье, так еще и надо искать выход, наматывая круги по локации. Наконец, в Dreamkiller разрешает носить с собой только два вида оружия, и ваши руки, стреляющие огнем и волнами, — только не смейтесь — тоже считаются!

К тому же у авторов наблюдаются проблемы с фантазией. В Dreamkiller однообразные, скучные уровни, неумело цитирующие игр-прародителей: кинотеатр из **Duke Nukem 3D**, храмы из Painkiller, пейзажи из **Serious Sam**, только пустые и некрасивые. С врагами похожая ситуация. Есть большие пауки, есть очень большие пауки, собаки в доспехах, какие-то зомби с механическими клешнями и бог знает кто еще, но все они одинаково убиваются и одинаково умирают.

Чувство юмора

Вообще, вся игра подается с без пяти минут серьезным лицом, но местами Mindware все же включает «дюкнюковщину». Так, в кинотеатре тут имеется целый ряд блестящих пародийных постеров. Есть плакат фильма Mammy с пирогом в роли древнего зла, версия «Челюстей» с чудовищем-уточкой, а также фильм HOVNO, на постере которого изображен какой-то загадочный унитаз. Слоган гласит: «Vo vesire nikto nezacuje vase sracky». Последнее предлагается понимать в меру нашей с вами распущенности, но сам постер пародирует «Чужого» Ридли Скотта, и в оригинале там, конечно, «В космосе никто не услышит ваш крик».

На скриншотах: слева — оригинальный постер фильма «Существо из черной лагуны», справа — игровой «Монитор из черной лагуны».



Луч надежды

Казалось бы, из всего вышесказанного следует, что Dreamkiller — игра безнадежная, но это не совсем так. По мере прохождения она набирает обороты. Очень важно держать это в голове, если сядете играть. Первые уровни нужно стойко, скрепя сердце перетерпеть. Дальше будет несколько интересней. Через час-два игры появляются толпы противников, арены становятся больше, появляется необычное оружие. Да и монстров перестают выдавать по два вида на уровень, а запускают целыми популяциями.

Да, здесь нет кровавой феерии Painkiller, но убивать мутантов из дробовика или замораживать, а потом разбивать на мелкие осколки психоволной — относительно интересно. Жаль, что правило «чем дальше, тем лучше» не распространяется на графику — выглядит игра кошмарно от начала и до конца.

■■■

Painkiller все не сдается: новый аддон, **Ressurection**, недавно доделали люди из **Homegrown Games**, которые ранее выпустили чудовищный во всех смыслах шутер **Robert D. Anderson & The Legacy of Cthulhu** про нацистов, случайно разбудивших понятно кого. Кроме этого в жанре «застрели тысячу и одного монстра» сейчас больше ничего не существует. Так что придется либо в очередной раз переигрывать Painkiller и Serious Sam, либо, скрипя от натуги зубами, проходить Dreamkiller... Третьего не дано. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Безвкусный клон Painkiller, который интересен только тем, что это единственный клон Painkiller в обозримом будущем.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

5,0

СРЕДНЕ

ВЕРДИКТ ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР Ролевая игра

- Издатель/разработчик
  1С
- Похожесть
  «Златогорье»
  Diablo
- Мультиплеер
  Отсутствует
- Сайт игры
  http://konung3.1c.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

КНЯЗЬ 3

НОВАЯ ДИНАСТИЯ

Кирилл Волошин

«**Князь 3**» хочется сравнить с героиней Нонны Мордюковой из фильма «Бриллиантовая рука». Человека, только что вернувшегося из шикарного зарубежного круиза (маршрут — **Dragon Age**, **Risen** и **Divinity 2**), она встречает суровым окриком: «Наши люди в булочную на такси не ездят!» Взамен «нашим людям» предлагается ездить на телегах по русским народным лесам и опушкам и силиться получить удовольствие от этого процесса несмотря на грязь разбитых дорог и коровьи лепешки.

Княжеское дело

Первый «Князь» вышел еще в 1999-м. С одной стороны, у этой ролевой игры со славянским уклоном были все признаки **Diablo**: герой обнаруживал себя посреди деревни, закупался зельями у знахаря, оружием — у кузнеца, брался за поручения из серии «найди, принести, убей» и шел за ворота, где яростно закликивал все, что попадалось под руку.

С другой стороны, в «Князе» герой мог ходить не один, а с тремя компаньонами. Кроме того, в игре были элементы стратегии. Мы могли брать под свою опеку окрестные деревни. Те в ответ платили дань и бесплатно оказывали мелкие бытовые услуги вроде ремонта оружия. Но на наши владения регулярно нападали, поэтому часть дани приходилось тратить на покупку оружия страже. Мы даже решали, какие постройки будут возведены в деревне… Наконец, для каждого персонажа в игре имелась своя сюжетная линия.

Для своего времени у «Князя» была довольно интересная концепция. Но чтобы получить от этой игры удовольствие, приходилось преодолевать целую полосу препятствий. Здесь не было мини-карты и нормального инвентаря, персонажи не умели бегать, а искусственный интеллект врагов и союзников вызывал самый настоящий невроз… Из-за того что отсутствовали активные умения (типа кругового удара), привычные в Diablo, бои выглядели крайне примитивно. Не было даже слотов для быстрого доступа к зельям и тактической паузы, которой так не хватало — без нее управление многочисленным отрядом было похоже на особую форму мазохизма.

Во второй части, которая вышла в 2004 году, игра дала еще больший крен в сторону стратегии: среди навыков появилось строительство и даже управление деревней. Помимо этого, персонажи научились бегать, но по-прежнему не было мини-карты, нормального инвентаря, паузы и мозгов у AI.

В том же 2004-м «**1С**» выпустила полуофициальное дополнение «**Князь 2: Продолжение легенды**». И вот там уже под гром оваций появилась пауза. Плюс разработчики — фанаты игры — ввели параметр «Репутация», который влиял на способы решения некоторых квестов и на отношение окружающих, и вылечили игру от других старых болячек. После этого наступило пятилетнее молчание, и полноценная третья часть вышла только сейчас. И наработки талантливых фанатов в ней, увы, никто не учел.

Грабли для князя

По своей структуре «**Князь 3: Новая династия**» почти не отличается от первых двух частей. Мы все так же бродим по полям

В деревнях мы можем назначать воеводу, улучшать мастерство местных знахарей и кузнецов, а также приводить в свое поселение странствующих воинов, чтобы они служили в дружине.

Идентификации предметов и кузнечного дела теперь нет, зато появился оружейный навык, позволяющий улучшать экипировку.

Картинка, конечно, устарела — особенно удручают однообразные лица.

Вспышки огня и лиловые черепа как будто говорят нам: здесь вам не «Три богатыря»!

и долам Лесной страны, формируем дружину, выполняем простенькие задания, варим зелья, берем под защиту деревни, облагаем их данью.

Главное нововведение — новый (трехмерный!) движок, доставшийся игре от «**Санитаров подземелий**». Остальные новшества (включая сюжет, в котором снова — славянские междоусобицы и поиск очередного могущественного артефакта) носят косметический характер. Ролевая система избавилась от ряда малополезных навыков, зато появились пассивные боевые умения: одни влияют на шанс уклониться от атаки, другие — на шанс нанести критический урон.

Кроме того, в новом «Князе» больше внимания уделено боевой магии. В предыдущих играх серии волхование было вещью редкой, доступной только обладателям раритетных «поющих» вещей. А теперь уже в самом начале попадаются посохи, позволяющие атаковать врагов, например, магией хаоса или спускать на них агрессивных пчел. Есть ряд изменений в управлении деревней. Лично руководить застройкой больше нельзя, зато можно самостоятельно распределять стражников по постам.

Но все благие начинания оказались загублены парой откровенных просчетов. Самое неприятное: сюжет впервые в истории серии сделан единым для всех персонажей. Последних в третьей части шестеро, но они отличаются друг от друга лишь стартовым раскладом характеристик. Все начинают игру в одном месте и выполняют одни и те же квесты. Даже викингу Эрику, про которого в описании ясно сказано, что он предпочитает действовать в одиночку, наставник, как и всем остальным, уповенно рассказывает про то, где можно найти компаньонов и кого лучше взять с собой.

Ну а все достижения фанатского «Продолжения легенды» разработчики, как уже было сказано выше, игнорируют. И очень зря. Исчезла репутация, и теперь все персонажи выглядят как безликие клоны. А в бою снова отсутствует пауза. Кроме того, в предыдущих частях можно было задать напарнику линию поведения: заставить его чаще атаковать или, наоборот, уходить в оборону. А тут соратники обучены лишь использовать зелья, а в остальном ведут себя как слепые котята. Когда их не атакуют, они будут молча смотреть на то, как героя убивают. Приказа атаковать они с первого раза почему-то не понимают: приходится, матерясь, кликать на враге дважды, а то и трижды...

Что же касается расширенных возможностей управления деревней, то они тут скорее для галочки. За то время, что ушло на получение первых десяти уровней, нам встретилось лишь одно поселение, которое можно взять под свое управление. И один раз мы собрали с поселка дань. А потом забыли о нем: просто потому, что кривоватый баланс позволяет быстро накопить неплохой капитал и затовариться зельями на год вперед.

Конечно, определенное удовольствие от игры получить можно. Тут еще чувствуется тяжелая атмосфера славянских былин (хотя размытые текстуры и хаусремиксы русских народных мелодий созданию нужного настроения точно не способствуют). Помимо стандартных почтовых поручений попадаются действительно интересные задания, которые предполагают и непростой моральный выбор, и разные способы решения. Наконец, спустя десять лет в игру завезли нормальный инвентарь, мини-карту, возможность вешать зелья на горячие клавиши. Но, простите, в 2009 году радоваться появлению этих простых человеческих удобств как-то не получается...

Классическая сцена «Витязь и разбойники». Эти попались честные: признались, что деньги нужны на выпивку

■■■

Одним словом, новый «Князь» разочаровывает. Номинально это вполне приличная RPG, в которую можно играть без боли. Но совершенно непонятно, зачем нужна третья часть серии, в которой не исправлены ключевые недостатки первых двух. Тем более — на трехлетней давности движке. Тем более — вышедшая практически в одно время с Dragon Age. Как бы то ни было, в последнее время вышло достаточно много ролевых игр, чтобы занять самых привередливых игроков на несколько месяцев вперед, — тут уж, извините, не до «Князя 3». ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Одна из знаковых русских народных ролевых игр восстала из пепла, чтобы снова кануть в Лету. Средняя по всем параметрам RPG со старыми болячками.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ВЕРДИКТ ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР Баскетбольный симулятор

- Издатель: 2K Sports
- Разработчик: Visual Concepts
- Похожесть: Серия NBA 2K, Серия NBA Live
- Мультиплеер: Интернет, Локальная сеть
- Сайт игры: www.2ksports.com/games/nba2k10

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

NBA 2K10

Сергей Колокольников

Прошлогодний релиз **NBA 2K9** стал для всех приятным сюрпризом. С одной стороны, можно было порадоваться, что в кои-то веки появилась нормальная альтернатива окончательно захиревшей **NBA Live**. А с другой — восхититься дерзостью, с которой тандем **Visual Concepts** и **2K Sports** провернул свою бархатную революцию: никакой шумихи, просто однажды люди проснулись, а на жанровом троне уже сидит новый правитель.

Прошел целый год, а **EA** не сделали почти ничего для того, чтобы вернуть былые позиции. PC-аудитория для них словно не существует. И высказанное нами в прошлом году предположение — мол, вот выпустит EA новую NBA Live на PC, тогда и посмотрим, кто здесь главный, — не оправдалось. А значит, ничто не мешает **NBA 2K10** войти в тронный зал, дружески похлопать по плечу задремавшего там предшественника, нацепить корону и усесться на заслуженный трон. Как в армии: пост сдал — пост принял.

О пользе и вреде некстгена

Задача перед Visual Concepts стояла простая: залатать дыры (не самый удачный интерфейс и отсутствие мультиплеера — это как минимум) и по возможности не наломать новых дров. Целый год для работы над ошибками и отсутствие сколько-нибудь значимых конкурентов на горизонте — условия практически идеальные. И разработчики своим шансом воспользовались сполна.

Если описывать игру в нескольких словах, то выглядеть это будет так: образцовое продолжение хорошего спортивного симулятора. Все, за что мы успели полюбить серию — быстрый, но реалистичный геймплей, превосходная по меркам спортсимов графика и почти осязаемый дух лучшей баскетбольной лиги мира, — в новой игре сохранено и преумножено.

Выглядит NBA 2K10 великолепно, в номинации «лучшая визуализация» способна тягаться даже с новым **Pro Evolution Soccer** (насколько мы можем судить по демоверсии). Модели игроков проработаны настолько, что при максимальной детализации видны даже поры на коже. Плюс во время матчей баскетболисты активно потеют, что мигом отражается на их внешнем виде: кожа атлетов начинает блестеть, а на майках появляются натуральные мокрые пятна. Никуда не делись и детально проработанные площадки — какой-нибудь Madison Square Garden здесь практически неотличим от своего реального аналога.

Во всем этом визуально-спортивном пиршестве есть только один недостаток. Компьютер, с легкостью тянувший прошлую часть, в NBA 2K10 начинает захлебываться, превращая баскетбол чуть ли не в пошаговый варгейм с огромными афроамериканцами вместо юнитов. Скрипя зубами убавляем графические настройки и ждем первых патчей.

Команда имени Майкла Джордана выступает в игре без, собственно, Майкла Джордана. Такой вот парадокс.

Become a Legend

Но проблемы с оптимизацией не способны отнять у NBA 2K10 главного — геймплея, приводящего в восторг как фанатов жанра, так и тех, кто только вчера узнал о существовании баскетбольных симуляторов. Искусственный интеллект, которым мы восхищались в прошлом году, еще больше замотерел и на высших уровнях сложности не дает спуску никому. Управляемые компьютером баскетболисты искусно проходят ваши оборонительные ряды и не стесняются гасить в зародыше наши ответные атаки. Порой, правда, случаются сбои. Автор этих строк однажды стал свидетелем того, как один из его подопечных игроков в течение двух, если не больше минут увлеченно перебрасывался мячом с арбитром. Но случается такое крайне редко, и в общем и целом игра против компьютера на первых порах может заменить противостояние с живым человеком.

Да, вы не ослышались. В NBA 2K10 появился мультиплеер, который дополнил и без того немаленький список игровых режимов. Большинство из них нам хорошо знакомы по прошлой части. Тут есть и почти полноценный режим менеджера в The Association, и отдельные игры плей-офф. Нашлось место и NBA Blacktop, где игроки перебираются с паркета на асфальт и с упоением стучат мячом по уличной площадке.

Мужчины в белой форме увлеченной обсуждают последний альбом MF Doom: самое время для атаки!

Отдельной строкой упомянем режим My Player. Засветился он еще в NBA 2K9, но за прошедший год был подвергнут капремонту. Отныне созданная вами потенциальная звезда NBA должна какое-то время поиграть за безвестные клубы, прежде чем попадет на карандаш скаутам маститых команд лиги. Формула, отлично зарекомендовавшая себя в прошлогоднем PES, с успехом работает и на баскетбольной почве. И мы не удивимся, если My Player станет самым популярным из всех игровых режимов.

Недостатки игры можно пересчитать по пальцам. К упомянутым уже проблемам с оптимизацией стоит добавить интерфейс, который мало того, что неудобен, так еще и явно заточен под геймпад. Шутка ли — для попадания в нужный пункт меню нужно удерживать одну, а то и несколько клавиш движения. Ну и такие обозначения кнопок, как D или RF2, многим PC-игрокам и вовсе непонятны.

Грамотный дриблинг — основа любой атаки.

■■■

NBA 2K10 — лучший симулятор баскетбола на PC. И вовсе не потому, что единственный. Уверены, выпусти EA свою NBA Live 10 на PC, детище Visual Concepts дало бы бой и ей. Причем с крайне высокими ставками на победу. Сражение уже развернулось на консолях, причем тамошнее противостояние на уровень выше знакомого нам «FIFA vs. PES». Ведь позиции футбольных симуляторов неравны изначально: у одного есть охапка лицензий, у второго — нет. У двух NBA — 2K и Live — противоборство получается почти что равным. А значит выше накал и больше ставки. Наверное, поэтому нам очень хотелось бы увидеть порт следующей Live на PC.

Для почетного звания идеального баскетбольного симулятора 2K10 пока, увы, не дотягивает — мешают обидные лаги, раздражает управление. Но уже сейчас с уверенностью можем заявить: что бы там ни выпустили Konami, новая NBA от 2K войдет в когорту лучших спортивных игр года.

Главное сейчас для Visual Concepts — не расслабляться и не отворачиваться от PC-аудитории. Монополия — это чудесно, но всегда нужно помнить, что EA в свое время прогорела именно на этом. Так что от будущей NBA 2K11 мы ждем еще большего. ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 85%

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучший и единственный симулятор баскетбола на PC. По совместительству — один из главных претендентов на звание лучшей спортивной игры года.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

ЖАНР Футбольный симулятор

- Издатель/разработчик
  Konami
- Издатель в России/локализатор
  Софт Клаб
- Похожесть
  - Серия FIFA
  - Серия Pro Evolution Soccer
- Мультиплеер
  Интернет
- Сайт игры
  www.konami-pes2010.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Сергей Колокольников

Среди футбольных болельщиков широко известна крылатая фраза за авторством экс-форварда английской сборной Гарри Линекера, которую после матча Россия — Германия не припомнил только ленивый: «В футбол играют двадцать два человека, а побеждают всегда немцы». В реальной жизни это правило работает далеко не всегда — достаточно вспомнить обидное поражение «бундестим» от итальянцев на последнем мундиале, — но нечто похожее вот уже который год подряд творится среди футбольных симуляторов. Погоду здесь делают две компании, а вот побеждают всегда японцы.

На восточном фронте без перемен

В свое время **Pro Evolution Soccer 2009** стал компиляцией всего, за что вообще можно любить футбольные симуляторы. Широкие возможности тактической настройки, позволяющие организовать игру команды так, как вам хочется, вместо того чтобы использовать схемы-заготовки. Дерзкий искусственный интеллект, то бросающий игроку вызов, то становящийся умным партнером по команде. Наконец, без пяти минут гениальный режим Become a Legend, где вырастить свою звезду футбола можно за пару вечеров. В последнем случае **FIFA** еще может что-то противопоставить, но ее Be a Pro проходится слишком легко и, как правило, наскучивает уже через пару матчей.

В этом году **Konami** вновь попытались превзойти самих себя, поэтому снова разобрали игру на части и собрали заново. Взять хотя бы тактические настройки — важнейший инструмент для победы в любом серьезном матче. Серия PES в этом отношении славится глубиной проработки, но в этот раз она доведена до беспрецедентного для футбольных симуляторов уровня. Желаете настроить индивидуальную линию поведения для каждого из подопечных? Пожалуйста: возможные варианты для наглядности изображены в виде карточек с подписями. Хотите назначить «опекунов» для нападающих противника? К вашим услугам отдельный экран. Здесь же — полноценный ответ системе Team-Style из FIFA 10. Только с куда более гибкой настройкой поведения команды и, как следствие, большим разнообразием игровых рисунков. Игроки, за плечами у которых есть опыт **Football Manager**, в PES 2010 могут колдовать над тактикой часами.

Но грамотно выбранная стратегия — лишь половина де-

Обратите внимание: на несчастного игрока испанской сборной бросается сразу пять защитников. Кто в это время должен сдерживать остальных игроков «красной фурии» — вопрос, который итальянский тренер обязательно затронет в перерыве.

Крупные планы настолько хороши, что их запросто можно спутать с кадрами из реальных матчей. Простите за избитый штамп, но это действительно так.

ла. Задачи мыслить резво и трезво в PES 2010 никто не отменял. AI, не дававший нам спуску еще в прошлой части, за год успел основательно поумнеть. Так что матчи по-прежнему напоминают шахматы на световой скорости: кроем Торреса своим Пуйолем — и тут же бросаем в прорыв по флангу Месси, пока противник не успел подтянуть туда своих защитников. С другой стороны, игра AI порой дает ощутимые сбои. Он то проседает под непрерывным прессингом, то бросает почти всю свою защиту в погоню за одним-единственным игроком. Не отстают и судьи. Иногда ваших игроков могут валить на газон целыми пачками, но свисток будет молчать. Такие эпизоды немного портят впечатление, но в общем и целом все, как и в прошлом году, очень даже хорошо.

И конечно, графика. Технологию Konami не изменили, лишь в очередной раз поработали с освещением. Игра выглядит очень современно. Четкие текстуры, детально проработанные лица, завораживающей красоты стадионы — все это сделано на высшем уровне. А уж крупные планы порой и вовсе вызывают неконтролируемые, но объяснимые приступы восхищения. Смотреть после этого на блеклую графику FIFA 10 почти физически неприятно.

Между прочим, болельщики на заднем плане выполнены в честном «три-дэ». Назло EA, видимо.

Без БАТЭ. Опять

«А что там с Become a Legend?» — спросят самые нетерпеливые из читателей. Отвечаем: он тоже стал чуточку глубже. Например, неожиданное значение приобрел выбор бутс в самом начале генерации персонажа. Спортивная обувь отныне обладает целым рядом полезных характеристик, от «ускорения» до «закручивания».

Но основное внимание в этом году уделено режиму Master League. Долгое время он считался неудачной лайт-версией Manager Mode из FIFA — многие аспекты управления командой были неоправданно вырезаны, даже для финансовых операций использовались какие-то абстрактные очки. В PES 2010 дела с этим обстоят гораздо лучше. Появилась молодежная команда, где можно выращивать собственных Рональдиньо. Появились контракты со спонсорами. Появились нормальные человеческие деньги и вполне удобный интерфейс, разбитый на несколько ключевых областей вроде «здания клуба» или «офиса». Появилась, наконец, возможность принять участие в борьбе за трофей Лиги чемпионов или за победу в Лиге Европы (в прошлом — Кубок УЕФА, который дважды выигрывали российские команды).

Тут, правда, всплывает извечная проблема серии — критическая нехватка лицензий. Ситуация почти не изменилась по сравнению с прошлым годом. Полностью лицензированы лишь чемпионаты Франции, Италии и Голландии. Среди команд испанской лиги реальные имена носят лишь двенадцать клубов из двадцати («Осасуна», например, в результате зовется просто «Оса»), а из английской, как обычно, всего две команды. Причем в роли счастливчиков опять выступают «Ливерпуль» и «Манчестер Юнайтед».

Зато число русских клубов выросло аж до трех: компанию «Зениту» и «Спартаку» составил московский «Локомотив». При этом логика Konami здесь не очень понятна. Клуб Юрия Семина сейчас, конечно, на ходу, но в еврокубках не участвует. Так не лучше ли было добавить в игру выступающие в Лиге чемпионов «Рубин» и ЦСКА? Кстати, представительство команд с Украины тоже увеличено до трех: киевское «Динамо», «Шахтер» и новичок из Харькова с грозным именем «Металлист». Все остальные команды либо не представляют особого интереса, либо носят совершенно дикие имена вроде PFC Ryagzhilograd или Huerpojauza C.F. БАТЭ, кстати, и в этом году не предусмотрели.

PES 2010 — это не только отличный спортивный симулятор, но еще и самый дешевый способ побывать на каком-нибудь «Сантьяго Бернабеу».

■■■

Строго говоря, недостаток лицензий — самая существенная претензия, которую мы можем предъявить Pro Evolution Soccer 2010. Все остальное, за что игру сейчас критикуют фанаты, — нестабильный AI, странное судейство и прочее — можно списать на то, что Konami находятся в творческом поиске, методом проб и ошибок выискивая формулу идеального футбольного симулятора. Согласитесь, это гораздо лучше механической скупки лицензий и топтаний на одном месте. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Расклад сил не изменился с прошлого года: самым современным и проработанным футбольным симулятором остается Pro Evolution Soccer.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА ★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ **8,5** ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР Автосимулятор

- Издатель: bitComposer
- Разработчик: SimBin
- Похожесть: Race 07
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Сайт игры: www.race-game.org/raceon

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

RACE ON

Игорь Асанов

Race On с самого начала было предназначено находиться в тени. Скромный анонс из нескольких строчек и почти не обновляющийся официальный сайт заставляли заподозрить что-то неладное. **SimBin**, главные шведские производители автосимуляторов, и до этого были консерваторами. Они использовали один и тот же графический движок и выпускали на нем по одной игре в год, каждая из которых отличалась от предыдущей лишь набором лицензий.

Но то, что годилось в 2005 году, сейчас уже не вызовет трепет даже у самых убежденных поклонников жанра. Еще одно дополнение к **Race 07: The WTCC Game**? На поеденном молью движке gMotor 2.0? Может быть, будут какие-нибудь сюрпризы уровня Нордшляйфе в прошлогодней **GTR Evolution**? Нет — всего лишь новый сезон кузовного чемпионата WTCC и молодежная Formula Masters…

Банда аутсайдеров

Очевидно, что весь последний год разработчики занимались тем, что доводили до ума эксклюзивную для Xbox 360 **Race Pro**. Эта игра вышла прошлой зимой и за прошедшее время успела получить целых три контент-пака с новыми машинами и трассами. Среди них были и те, которые теперь, с опозданием в несколько месяцев, вошли в Race On. Но собственно механика осталась практически нетронутой. Поэтому мы не станем в четвертый раз рассказывать, чем так хороша и плоха серия Race, а перейдем сразу к начинке — она тут важнее всего.

Титульный чемпионат WTCC в момент написания этого текста был уже близок к финалу. Но усадить британского экс-чемпиона Джеймса Томпсона за руль «Лады-Приоры» и протестировать новый «Шевроле-Круз» в игре не удастся — чемпионат тут старый, 2008 года. Тем не менее в прошлом сезоне есть несколько важных отличий от того, что было в оригинальной Race 07. Команда «Русские медведи», например, стала официальным представителем АвтоВАЗа и выкатила на европейские трассы легко узнаваемые, несмотря на широченные колесные арки и аэродинамический обвес, ВАЗ-2110. Эти машины имеют предельно мало общего с серийными «Ладами», оснащены моторами «Опель» и в прошлом сезоне гораздо чаще исполняли роль массовки, чем боролись за очки. Но в игре они есть, а с нашей помощью вполне смогут пощекотать нервы иномаркам.

Другая важная новинка чуть менее выделяется внешне, но гораздо интереснее технически — это турбодизельный Seat Leon TDI, который (при помощи Ивана Мюллера) и выиграл чемпионат 2008-го. Сложно привыкнуть к гоночной машине, мотор которой звучит словно маршрутный микроав-

В реальной жизни «Лада» еще нескоро поборется с BMW, так что пользуйтесь случаем.

Formula Masters — это монокласс, машины тут у всех одинаковые.

тобус и крутится всего до 4000 оборотов в минуту, но своя прелесть в дизельном авто, безусловно, есть. При езде на нем чаще обычного бросаешь взгляд на дисплей, поскольку понять, какая передача сейчас включена, по косвенным признакам почти невозможно. Звучит и тянет испанский (на самом деле, конечно, немецкий — марка Seat принадлежит Volkswagen) дизель с напором маневрового локомотива. Дело вкуса, но для медленных трасс — то, что нужно, да и результаты говорят сами за себя.

Спиди-гонщик

А если хочется чего-то быстрого, легкого и моментально откликающегося на любой каприз, то вам гораздо лучше подойдет Formula Masters. Эти юниорские «Формулы» с 250-сильными моторами гораздо медленнее, чем уже имеющаяся в игре «Формула-3000», но в разы интереснее и сбалансированнее. Вообще, это первый прецедент, когда открытые машины получились у SimBin даже лучше, чем их традиционные GT и «кузова». Пересаживаться с быстрой лани Formula Masters на туповатые и медленные болиды WTCC уже не хочется, хотя цифры их характеристик не особо различаются — «кузова» даже мощнее. Все дело в том, как чувствуется трасса при езде на легкой «Формуле». Тяжелой прослойки из железа больше не существует, привод — только задний, а любой занос мгновенно регистрируется. С жесткой подвеской очень хорошо чувствуются все неровности на старых европейских автодромах вроде Имолы.

С другой стороны, по-прежнему очень плохо смоделированы контакты колесом об колесо (в реальной жизни открытые «Формулы» от таких шалостей могут буквально взлететь в воздух). Куски кузова и бамперов от машины не отваливаются как положено — с клочьями гнутого металлопластика, болтающихся за машиной на остатках крепежа, а скорее *отделяются*. Был бампер — и нету, а на его месте зияет пустая черная дыра. Остается утешать себя тем, что симуляторы предназначены все-таки не для толкания боками.

Если вы в прошлом году пропустили «шведский» аддон STCC: The Game, не расстраивайтесь — он тоже входит в состав коробочного издания Race On.

Бабушкин сундук

Из других нововведений: в сезоне-2008 дебютировала пара новых трасс — японская Окаяма (в середине 90-х пару раз принимавшая Гран-при Тихого океана «Формулы-1») и обновленная итальянская Имола. Кроме них в наследство от консольной Race Pro игре достались и две известные американские трассы — «Лагуна Сека» и «Роуд Америка».

Следующие по важности новинки — американские масклкары (снова прямиком из Race Pro) марок «Шевроле», «Додж» и «Кадиллак». Представлены в двух версиях — серийной и гоночной, но с традиционной «рельсовой» симбиновской физикой управлять мощными тяжеловесами не так уж интересно. Выглядят — внушительно, звучат — тоже, но как-то сразу скисают при попытке пройти «веером» парочку поворотов и вообще насладиться комбинацией мощного мотора и заднего привода. Очевидно, что движок gMotor 2 не предназначен для дрифта — за этим лучше сразу обращаться к **Need for Speed: Shift**, который, если помните, сделан как раз бывшими коллегами SimBin, известными теперь под вывеской Slightly Mad Studios.

Если вы в прошлом году пропустили «шведский» аддон STCC: The Game, не расстраивайтесь — он тоже входит в состав коробочного издания Race On.

■■■

Новый движок (хотя бы от того же Shift) — самое первое, что могло бы вывести Race On обратно в высшую лигу симуляторов. Собственная симбиновская разработка Lizard на примере все той же консольной Race Pro выглядела не так уж и красиво, да и новых игр на нем SimBin так пока и не анонсировали. Неужели нас и в следующем году ждет продолжение эпопеи с аддонами? Очень не хотелось бы.

P.S. Есть шанс, что теперь, с окончанием четырехлетней лицензии на WTCC, шведы снова переключатся на серию GTR. В настоящее время SimBin как раз проводят на этапах GT-чемпионата тестирование новой технологии iOpener (позволяющей игрокам в реальном времени соревноваться с показателями настоящих гонщиков во время Гран-при), что вселяет некоторую надежду. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Шутер в необычных декорациях, со смело задуманной игровой механикой, разработчиков которого погубило незнание фразы «контекстно-зависимое управление».

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ **7,0** ХОРОШО

FATALE

- Издатель/разработчик: Tale of Tales
- Похожесть: Graveyard
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.tale-of-tales.com/Fatale

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 3 Гб, 512 Мб видео

Fatale — необычная игра даже по меркам инди-сектора. Она требует от игрока наличия внушительной теоретической базы (как минимум знания и понимания первоисточников: библейской притчи о Саломее и соответствующей пьесы Оскара Уайльда) и готовности отказаться от привычной стратегии игры. Если вы оказались в замкнутом помещении — это отнюдь не значит, что нужно искать из него выход. Если вам встречаются персонажи — это не значит, что с ними можно как-то взаимодействовать. Объекты на экране могут не иметь прямого отношения к повествованию, а едва слышный шепот — передавать важнейшую мысль разработчиков.

Так что давайте сразу договоримся. О том, что происходит в игре, мы не скажем ни слова. Причина в том, что Fatale можно воспринимать только на личном опыте. Авторы окончательно отошли от индустриальных традиций, создав, как они сами выражаются, интерактивную виньетку. Другими словами, Fatale — это инсталляция, внутреннее переживание, что угодно, — но не игра в привычном понимании.

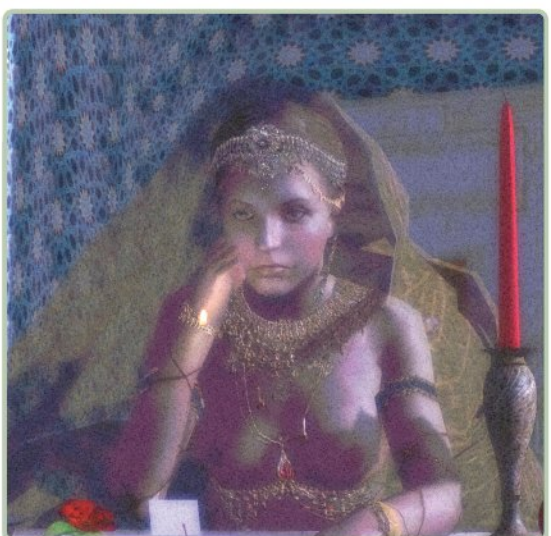
Здесь нет головоломок, сюжет передан несколькими возникающими на экране цитатами из Уайльда, а само действие разделено на три акта, каждый из которых «проходится» за считанные минуты. **Tale of Tales** на наших глазах разыгрывают зарисовки из уайльдовской пьесы и размышляют о том, почему произошло то, что произошло. Причем делают это в свойственной для них манере — через знаки и полунамеки. Это тонкий иносказательный комментарий к «Саломее», а вовсе не реконструкция событий, как можно подумать. Поэтому если вы до сих пор не прочли трагедию замечательного ирландца — есть повод.

Краткий пересказ звучит так. Саломея, падчерица иудейского царя Ирода Антипы, влюбляется в заключенного пророка Иоанна Крестителя, но тот трижды ее отвергает. Опечаленная царица придумывает хитрый план: она исполняет для Ирода изысканный танец семи покрывал, а взамен требует исполнить любое ее желание, а именно — отрубить пророку голову и принести ее ей на блюде. Сама пьеса — вольная поэтичная интерпретация библейского сюжета. Вот и Fatale такая же поэтическая интерпретация пьесы. В Tale of Tales изменили финал произведения, добавили к древнеиудейским декорациям элементы современности и внимательно воссоздали по описаниям Уайльда убранство царского двора.

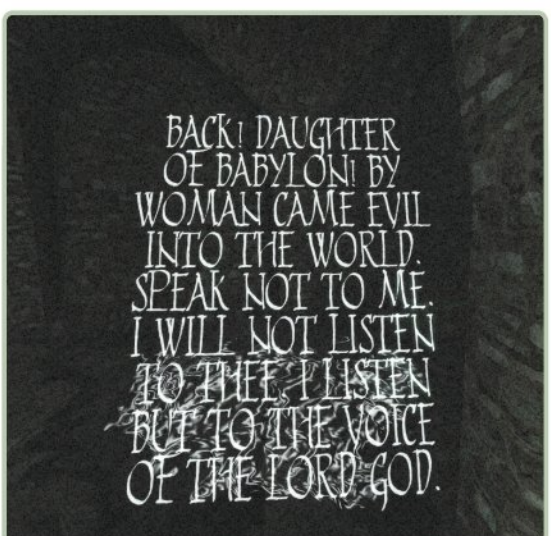
Начинается игра с того, что мы (прямо об этом не сказано, но подразумевается, что в роли Иоанна) ковыляем по затхлой темнице. Управление неудобное, судорожное. Нажать Shift, чтобы повернуть в сторону, левая кнопка мыши — пойти вперед. Клавиши действуют только по отдельности, персонаж неуклюже переваливается по камере, а игрок в этот момент испытывает чувство тревоги и физического дискомфорта. Похоже, одной из главных целей разработчиков была передача ощущений героев трагедии — и им это удается.

■■■

Подходить с традиционной меркой к Fatale, как и ко всему творчеству Tale of Tales, нельзя. Ее можно воспринимать по-разному. Сюжет слишком символичен, смысл происходящего неочевиден, геймплей размыт, графика несовершенна — это с одной стороны. С другой — мастерская передача чувств героев, волшебная и трагическая атмосфера, проникновенный шелест звуков, метафоричность ситуации и оригинальность концепции. Это игра, у которой прохождение каждой главы вмещается в одно слово. В первой ходим. Во второй нажимаем. В третьей смотрим. На этом Fatale заканчивается. ■



Принцессу рисовал Такаёши Сато, дизайнер первой и второй части Silent Hill. Чувствуется.



А это, только не удивляйтесь, сюжет.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Интерактивный комментарий к трагедии Оскара Уайльда. Короткий, иносказательный и запоминающийся.

РЕЙТИНГ

ГЕЙМПЛЕЙ	—
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

ХОРОШО

TALES OF MONKEY ISLAND

CHAPTER 4

THE TRIAL AND EXECUTION OF GUYBRUSH THREEPWOOD

- Издатель/разработчик: Telltale Games
- Похожесть: Sam & Max Season 1-2
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.telltalegames.com/monkeyisland

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Если бы «могучий пират» Гайбраш Трипвуд заранее знал, чем для него обернется сериал **Tales of Monkey Island**, он бы наверняка потребовал сменить режиссера, увеличить гонорар и вообще — подыскать дублера для особо опасных трюков. Достаточно сказать, что в третьем эпизоде поиски лекарства от странной эпидемии, охватившей Карибы, привели его в брюхо кашалота, где он вынужден был изображать Джима Керри на пару с сумасшедшими обитателями кишечника чудовища. После этого, казалось, ничем нас уже не удивить. Но **Telltale Games** снова удалось.

The Trial and Execution of Guybrush Threepwood начинается с того, что коварная охотница на пиратов Моргана ле Флей везет связанного Гайбраша на свидание с полоумным маркизом Де Санжем, который еще в первой серии хотел разобрать героя на органы. Но неожиданно Гайбраша отбивают местные пираты и тут же ведут совершенно ошалевшего Трипвуда… в суд. Там ему предъявляют сразу несколько исков, припоминая события, которые разворачивались еще в первой серии. У одного после знакомства с «могучим пиратом» парализовало любимую кошечку, другой получил поддельную статуэтку ниндзя и лишился глаза, а некая барышня запачкала свои чулки кетчупом. Выглядит как шутка, но истцы настроены вполне серьезно…

И тут игра превращается в аналог телепередачи «Час суда». Гайбраш предстает перед всамделишным судьей, а на стороне истцов выступает прокурор. Правда, на роль обвинителя пираты выбрали явно неподходящего человека. При одном взгляде на этого типа люди, 20 лет назад игравшие в **The Secret of Monkey Island**, наверняка зайдутся в ностальгических рыданиях: ведь это Стен, торговец подержанными кораблями! Он носит ковбойскую шляпу и нелепый клетчатый пиджак, с голливудской улыбкой произносит тысячу слов в минуту и с той же скоростью размахивает руками, предлагая свой товар. В стенах суда ушлый «прокурор» уже торгует сувенирной продукцией, связанной с «процессом века»: в ход идут, например, статуэтки в виде Гайбраша…

А нашей знаменитости между тем предстоит защищать самого себя: другого адвоката не предоставили. Трипвуд вызывает истцов по собственному делу, задает им наводящие вопросы, под общий визг бросает парализованную кошку на пол с криками «встань и иди!». А в камере разыгрывает моноспектакль, выясняя отношения сам с собой, как защитник — с клиентом, чтобы после «свидания» спокойно выйти на волю под видом «могучего адвоката».

Все это дополняется женскими боями в баре, душераздирающими сценами кормления парализованной кошки, фехтованием на столах и экспериментальными лампами в виде женской ноги — от создателя стеклянных единорогов.

Игровой процесс, естественно, не изменился. Авторы все так же делают упор на остроумные диалоговые задачки и юмористические пазлы, заставляя Гайбраша таскать с собой, например, сменный глаз, который умеет менять цвет. Конечно, что-то похожее мы видели и в предыдущих сериях. Но даже привычные ситуации тут обыгрываются по-новому. В фехтовальных боях, например, Гайбраш теперь не участник, а арбитр. И это, поверьте, не менее интересно.

■■■

Одним словом, авторы продолжают держать заданный темп. А ведь это уже четвертый эпизод первого сезона! Нам не хотелось бы забегать вперед, но, кажется, Telltale окончательно исцелились от недугов вроде «закончились шутки» и «не придумали новых локаций», которыми они страдали в прошлом. Стучим по дереву и ждем продолжения. ■

Дорогая, у тебя случайно не свиной грипп?

Стенографистка слева, очевидно, сгорела на работе.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Гайбраш Трипвуд меняет профессию: «могучий пират» превращается в «могучего адвоката». А Telltale Games удивляют и радуют нас уже четвертый раз за четыре последних месяца.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

SUPERLEAGUE FORMULA

- Издатель: Media Games
- Разработчик: Image Space Incorporated
- Похожесть: rFactor
- Мультиплеер: Интернет, Локальная сеть
- Сайт игры: www.slfgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 3 Гб, 512 Мб видео

Футбол и автогонки — это лед и пламень, но в конце 2000-х в спортивном мире нашлись люди, готовые соединить их в одно целое. Автоспорту едва ли была нужна еще одна «формульная» серия, но вот заставить футбольных болельщиков смотреть на то, как их любимые клубы сражаются между собой на гоночной трассе, казалось очень привлекательной затеей. Пока производители пива и чипсов подсчитывали возможные прибыли, организаторы новой серии решали вопрос — кого же посадить за руль гоночных болидов?

Футболисты отпали в первую очередь — участие в гонках требует много времени, которого у звезд, по уши занятых в рекламе, нет. Да и многие из них смогли бы повести по трассе 700-сильные «формулы», которые построила специально для этих целей американская фирма Panoz? Ездить в итоге стали профессиональные гонщики, а участие футбольных команд ограничилось спонсорством и логотипами. А уровень гонок **Superleague Formula** наглядно продемонстрировал экс-формулист Себастьян Бурдэ, с ходу выигравший свою первую же гонку в Монце, притом что в «Формуле-1» француз отнюдь не блистал.

Но история создания официальной видеоигры по этой серии еще интереснее, ведь в ней в кои-то веки обошлось без участия **SimBin** и **Codemasters**, скупивших все более-менее значимые автоспортивные лицензии на планете. Контракт на разработку получили **Image Space Incorporated**, знакомые нам еще по симуляторам F1 и NASCAR времен **EA Sports**. Но в этот раз участие ISI ограничилось лишь движком gMotor 2.0, который используется в их собственном **rFactor** и куче других автосимуляторов (см. рецензию на **Race On**). Саму игру, состоящую из одной машины и пяти трасс, сделала моддерская команда CTDP, для которых **Superleague Formula: The Game** стала первым коммерческим проектом. До этого немцы уже заработали себе репутацию с помощью великолепных модов для игр все той же ISI — их F1 1995 для **F1 2002** был в свое время не хуже, чем знаменитый GTR 2002, с которого начиналась история SimBin, а F1 2006 для rFactor по всем показателям лучше официальной игры от **Sony**.

С таким богатым портфолио CTDP давно бы пора переквалифицироваться в коммерческих разработчиков, но они продолжают заниматься созданием «формульных» модов — в разработке находятся F1 1994 для первой и F1 2009 для второй части rFactor. Поэтому SF: The Game для них стала своеобразным сайд-проектом, сделанным всего за три месяца. Ждать от игры уровня полноценного гоночного симулятора не стоит — это всего лишь мод, который даже интерфейс использует стандартный, от rFactor. Новые здесь только правила — «футбольная формула» проводит по две короткие гонки за один уик-энд, что оригинальный rFactor не поддерживает. Ну и, конечно, сама машина, которая сделана с высочайшим качеством, которым отличались все моды CTDP.

Неожиданно изящная и слегка похожая на болиды «Формулы-1» середины 1990-х годов, она тем не менее проигрывает им по скорости — слишком тяжелая. Зато относительно легка в управлении и позволяет восемь раз за гонку нажатием специальной кнопки на руле получить кратковременную прибавку в мощности, что очень полезно для обгонов. Гонки на таких машинах в теории должны быть очень интересны и насыщенны, но за этим — добро пожаловать в телевизор. В игре все портит безобразнейший искусственный интеллект соперников, также доставшийся от rFactor. Уже к концу первого круга половина пелетона дружно направляется в боксы со сломанными друг о друга антикрыльями, а оставшиеся уезжают за горизонт либо беспомощно отстают от нас (в зависимости от выбранной сложности).

■■■

Казалось бы — бог с ними, с ботами. Но в мультиплеерном лобби игры на момент написания статьи было доступно всего два сервера, один из которых был абсолютно пуст, а второй оккупировали ровно два любителя футбола, готовые ради автогонок забыть о **Pro Evolution Soccer 10**. Ну, или наоборот.

По-хорошему, организаторам серии следовало бы распространять эту игру бесплатно — только тогда она могла бы вызвать хоть какой-то интерес. Но вместо этого за нее просят целых $40 (!), что равно цене оригинального rFactor. К счастью, пробный период у игры (ее можно скачать с официального сайта, размер клиента — 444 Мб) длится один час, которого вполне хватит для исчерпывающего знакомства с ней. ■

О том, пострадал ли какой-нибудь из автодромов от нашествия футбольных болельщиков, организаторы пока не сообщают.

Другой потенциальный конкурент «Формулы-1» — мировая серия A1 Gran Prix — сейчас находится на грани коллапса. Не ждет ли нечто подобное и «футбольную формулу»?

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Отличный мод, за который просят совершенно сумасшедшие деньги. Обладателям rFactor можно смело проходить мимо, а всем остальным должно вполне хватить и пробной версии.

- ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★☆☆ 8.0
- ГРАФИКА ★★★★★★☆☆☆☆ 6.0
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★☆☆☆☆☆☆ 4.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★☆☆☆ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ИСТОРИЯ ВОЙН

АЛЕКСАНДР НЕВСКИЙ

- **Издатель**: 1С
- **Разработчик**: Unicorn Games
- **Похожесть**: Серия «XIII век»; Серия Total War
- **Мультиплеер**: Интернет
- **Сайт игры**: http://games.1c.ru/nevsky

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

По названию можно подумать, что «**История войн: Александр Невский**» — новая игра. На самом же деле это не слишком старательно замаскированная стратегия «**XIII век: Слава или смерть**». Номинально на счету у студии **Unicorn** три выпущенных проекта, но, по сути, они с 2006 года занимаются тем, что перекрашивают одну и ту же игру. «Александр Невский» похож на «**XIII век: Русич**» так же, как «Русич» похож на «Славу или смерть», которая, в свою очередь, была клоном сражений из **Total War**.

Переехала не только механика, но даже исторический период. Век сами понимаете какой: Русь погрязла в междоусобицах, а тут еще и монголы нагрянули. Спасает всех Александр Невский в сияющих доспехах — под кампанию отведено восемь миссий. Сюжета как такового в играх Unicorn никогда не было, нам лишь зачитывали исторический брифинг — в «Невском» все точно так же, только с утроенным пафосом. Слушать и читать что-то тут просто невозможно: стилизацию под древнюю речь в диалогах во время миссий еще как-то можно понять, но зачем описания уровней делать такими, будто бы это цитаты из «Слова о полку Игореве»? Все это дико смешно, юниты тут порой кричат «С нами бох!», что уже вызывает неуместные ассоциации с игрой, изображенной на обложке этого номера.

К тому же, если вы вдруг думаете, что это игра для интересующихся историей людей, и уже надеетесь расширить кругозор, можете расслабиться — в «Александре Невском» исторической информации уместилось не больше, чем в одном параграфе школьного учебника, а аутентичные доспехи и гербы традиционно оценят только тонкие знатоки.

Сама по себе игра, как уже говорилось, совершенно не изменилась. Представьте **Medieval: Total War** (можно даже первую часть), вырежьте макростратегию, интересный дизайн карт и половину юнитов — у Unicorn стабильно получается примерно вот такое. Игра сталкивает на большом поле две армии и делает вид, что вы можете это как-то контролировать. То есть это все, конечно, вроде как создается для энтузиастов, во время каждой стычки тут учитывается бешеное количество параметров: броня, опыт, моральный дух, построение, тип ландшафта и черт знает что еще. На деле же не совсем понятно, кому это нужно: даже в Total War тактическим возможностям находилось применение только в хардкорных фанатских модах. А здесь все и вовсе сводится к тому, что сотня мужиков неуправляемо тычет друг друга копьями, а тактические схемы просты и очевидны. Поставили лучников на холме, зашли кавалерией с тыла — и хорошо.

Но теперь ко всему этому прибавился и ворох технических неурядиц. Игра жалуется на недостаток памяти, вылетает, проигрывает по нескольку раз одни и те же диалоги, уровни в снегах безбожно тормозят, а старая звукозаписывающая аппаратура покромсала окончания половины слов в речах рассказчика. Про движок и говорить нечего — его с 2006 года не дорабатывали.

■■■

Заголовок «История войн» звучит как-то устрашающе — разработчики задумали целую серию. Но самоклоны «XIII века» явно не нужны даже тем, кто в свое время заинтересовался оригинальной игрой: слишком устарело и слишком надоело. Даже если забыть, что в мире существует Empire, в стадии открытого бета-тестирования сейчас находится игра **World of Battles**, про которую мы уже как-то писали. Там все то же самое, только фэнтезийное, с ММО-уклоном, интересным менеджментом и действительно разными фракциями. А Unicorn давно уже пора заняться чем-нибудь другим. ■

Первую миссию пройти довольно тяжело — не потому, что сложная, а потому, что здешний снег почему-то кладет половину современных компьютеров на лопатки.

Мы могли бы разместить здесь скриншот из «Русича», и вы, скорее всего, не заметили бы подмены.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Точная копия «XIII века», только с багами и Александром Невским.

- ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★ 4.0
- ГРАФИКА ★★★★★★ 6.0
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★ 6.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

4,0

ПЛОХО

Александр Чепелев

ЖАНР Экшен

ДВЕ СОРВАННЫЕ БАШНИ

Издатель
1С

Разработчик
Gaijin Entertainment

Похожесть
«Братва и Кольцо»

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
http://dsb.games.1c.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 3 Гб, 512 Мб видео

«Смешные переводы» Дмитрия «Гоблина» Пучкова подобны гнущимся карандашам и вкладышам из жвачек — они принадлежат исключительно своему времени. Вышедший в 2002 году пародийный перевод первой части «Властелина Колец» с подзаголовком «Братва и Кольцо» стал локальным культурным взрывом — о нем взахлеб говорили как школьники на переменах, так и серьезные лбы в «Своей игре». Потому что это было необычно, потому что подавалось как пародия на некачественные теле- и кинопереводы. Наконец, потому, что грубые шутки про водку, фашистов и хоббитов-карапузов поначалу выглядели действительно смешно на фоне подчеркнуто серьезных лиц героев джексоновской трилогии.

Отсмеялись, впрочем, довольно быстро: всего вышло шесть фильмов в «смешном переводе», три из которых — собственно «Властелин Колец», но рябь идет до сих пор. Вначале YouTube захлестнул бум гнусных переводов от школьников, коверкающих советские мультфильмы. Сегодня эстафету подхватили **Gaijin Entertainment** (а также **Skyriver Studios** — см. «**Буря в стакане: Гонки на маршрутках**»).

Вышедшая в 2006 году «**Братва и Кольцо**» была более-менее внятной калькой с **The Lord of the Rings: The Return of the King**. «**Две сорванные башни**» обладают похожим геймплеем, но идеологически эта игра — аналог русских квестов, создатели которых уверены, что если Сашу Белого, педофилов, Бориса Ельцина и покемонов поместить в одну игру, то непременно получится смешно до слез.

В первой же миссии нам предлагают бежать за белым козликом по космической базе, отстреливаясь от толп «чужих» и активируя турели. Дальше — больше: мы взрываем чадящие самогонные аппараты в деревне Большие Бодуны, отстреливаемся от громадного Фредди Крюгера, рубим в самурайском дворце резиновые черепа, а попав в галлюцинацию одного из героев — сражаемся с токсичными покемонами.

Сюжет, особенно если излагать его на бумаге, имеет исчезающе мало общего с первоисточником: два карапуза Федор Сумкин и Сеня Ганджубас движутся в Мордовию бить Сарумяна, а Агроном, Логоваз и Гиви лечат атамана Бориса от алкоголизма. Вся эта разлюли-малина сопровождается комментариями Гоблина об «урках-педофилах с тройной Ы-хромосомой», «Рохляндской конной милиции в степях Херсонщины» и «великом Селероне».

Если отбросить сомнительный сеттинг, «Две сорванные башни» — разнообразный трехкопеечный экшен. Вначале мы выбираем одного из восьми героев, а затем бьем тупых врагов, вроде урок в форме американских футболистов. У каждого персонажа свой набор умений — Гиви бросается бомбами и рубит топором, Федор косит под Данте из **Devil May Cry**, манерно отстреливаясь из двух пистолетов, а у Агронома — шляпа-бумеранг. Вместо комбо — раскиданные по уровням бонусы вроде временной неуязвимости, режима ярости или «пушки всевластия» (шестиствольного пулемета). Реализовано все это на уровне 2006-го, а выглядит — на уровне 2002 года. Мутные текстуры, неаккуратные герои, кислотно-болотные цвета, рудиментарная физика — полный комплект бюджетного экшена.

■■■

Лучшая рецензия на «Две сорванные башни» — ее обложка: с вырвиглаз-цветами, раскрашенными под гомосексуалистов героями и высеченной золотом надписью «Смешная игра от Гоблина». Смешная она или нет, каждый решает для себя сам. Самому Гоблину, например, понравилась. ■

«Ништяк!» — заверяет нас игра. Сомневаемся.

А еще в этой игре можно ездить на баранах.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Бюджетный экшен, сделанный в лучших традициях русских квестов.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	4.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

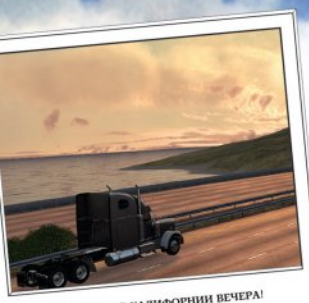
РЕЙТИНГ

5,0

СРЕДНЕ

УНИКАЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР ЖИЗНИ НАСТОЯЩЕГО ДАЛЬНОБОЙЩИКА

Покорение Америки
ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3



КАК УПОИТЕЛЬНЫ В КАЛИФОРНИИ ВЕЧЕРА!

Откуда: г. Окснард, 101 шоссе, штат Калифорния
Куда: г. Ярославль, автосервис "У Михалыча"

Опытным путем выяснил, что калифорнийские копы взяток не берут. Михалыч, вот она, культура! Но если ПДД нарушишь, погоню тебе устроят нешуточную, как в голливудских фильмах. Ну а так у меня - все ок (как тут в Америке говорят!), бизнес развиваю, налаживаю контакты с поставщиками. Кстати помнишь, ты мне рассказывал, как грузы возил вдоль черноморского побережья? Про красоты, про закаты заливал? Михалыч, а ты видел, как солнце уходит в океан и все небо до горизонта окрашивается в багровые тона, а?

Закачаешься, Михалыч!

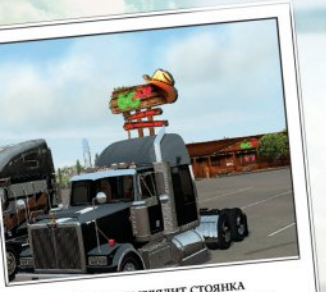
Откуда: г. Окснард, 101 шоссе, штат Калифорния
Куда: г. Ярославль, автосервис "У Михалыча"

Михалыч, привет! Как сам? Как твой автосервис? Славное было время, мы с тобой отлично с работой справлялись. А помнишь, ты меня отговаривал уезжать в Америку - "пропадешь там, Колян!" - говорил. А выходит, зря стращал. Устроился я неплохо. Открыл свой небольшой бизнес - фирма Nick Trucking (как, звучит?!). Перевожу грузы потихоньку, одновременно руковожу конторой. Вначале было тяжело, особенно трудно было вести всю эту бухгалтерию: учет-приход, ну ты понимаешь. Работа с филиалами, зарплата сотрудникам, развитие фирмы. Черт ногу сломит! Одно радует, можно нанять менеджера, который возьмет эту возню на себя. Да, о своем грузовике забыл написать. Сейчас у меня новенький блестящий Freightliner! Не едет, а плывет: круиз-контроль, хром, полный марафет!

Реклама

ИГРА БОЛЬШИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

- Штат Калифорния воссоздан в игре в масштабе 1:10;
- Территория игры – 2000 километров дорог;
- 40 американских городов, в том числе: Лос-Анджелес, Сан-Диего, Сан-Франциско и Сакраменто;
- Всего в игре около 300 заданий-квестов;
- Автопарк игрока – более 10 американских тяжелых грузовиков;
- 100 технических усовершенствований, множество вариантов раскраски кузова и оформления кабины



ВОТ ТАК ВЫГЛЯДИТ СТОЯНКА У НАШЕГО ЛЮБИМОГО БАРА "60 МИЛЬ"!

Откуда: г. Окснард, 101 шоссе, штат Калифорния
Куда: г. Ярославль, автосервис "У Михалыча"

Михалыч, ты не поверишь!
В местный бар "60 миль" завезли настоящий квас (и сюда наши добрались!). Так вот, сижу тут недавно в этом самом баре, на этот Kvas дивлюсь, как тут ко мне один тип подсаживается, и дельце одно денежное предлагает.
Ну, ты понимаешь, помочь перевезти кое-какой не совсем легальный товар. Ну, ты в Одессе возил всякое, знаешь. Оказывается, не так здесь все строго и по закону, как пишут в российских газетах. Жизнь налаживается, впереди ждут дорога и приключения!

Передавай привет всем землякам! Всегда ваш, Nick Perepelov (это я так теперь подписываюсь!).

МОЕ ДЕТИЩЕ И МОЯ ГОРДОСТЬ - ФИРМА NICK TRUCKING!

Откуда: г. Окснард, 101 шоссе, штат Калифорния
Куда: г. Ярославль, автосервис "У Михалыча"

С наступающим Новым годом, Михалыч! Вы там, небось, темнота, думаете, что в Калифорнии снега нет, а ваш Колька здесь халявит, по ровным дорогам только взад-вперед катается? Как бы не так. Вот давеча вез хрупкий груз из Лебека в Атаскадеро через Санта-Барбару, так мало того, что дорога, как в Сочи - серпантин и виражи - так еще и снег неожиданно припустил. Еле довез груз в целости и сохранности по страшному гололеду!

ТОЛЬКО В DVD-ИЗДАНИИ! КАРТА КАЛИФОРНИИ И КОЛЛЕКЦИОННЫЙ МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ БРЕЛОК – В ПОДАРОК!

В ПРОДАЖЕ С 27 НОЯБРЯ!

PC DVD ROM | 1С ФИРМА «1С» | SoftLab-Nsk

© 2009 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2009 ЗАО «СофтЛаб-НСК». Все права защищены.

Сергей Колокольников

ЖАНР Футбольный менеджер

FIFA MANAGER 10

- Издатель: EA Sports
- Разработчик: Bright Future
- Похожесть:
  - Серия Football Manager
  - Серия Championship Manager
  - Серия FIFA Manager
- Мультиплеер: Интернет
- Сайт игры: www.fm10.de

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

С десяток новых сообщений электронной почты — вот что я вижу каждое утро. У одного заканчивается контракт, второй требует повышения зарплаты, а этот и вовсе угодил в госпиталь на три недели. Нужно разгрести все это как можно скорее, ведь уже через два часа встреча со спонсорами и обсуждение строительства нового тренировочного лагеря. Затем тренировка — завтра у нас важная кубковая игра. После — полный усталости взгляд на календарь и осознание того, что завтра весь этот ад повторится заново. Пожалуй, даже какой-нибудь Арсен Венгер проворачивает за день меньше дел.

Примерно так выглядит обычный рабочий день игрока в **FIFA Manager 10**. К прошлым частям этой игры у нас была одна очень весомая претензия: ее вопиющие ошибки в базе данных, где даже именитыми командами могли руководить выдуманные специалисты. Стоит ли говорить о том, что творилось в чемпионатах второго порядка? В FIFA Manager 10 разработчики попытались выровнять ситуацию, но довести дело до конца так и не смогли. «Ливерпулем», как и положено, руководит Рафаэль Бенитес, в то время как московский «Локомотив» запросто может возглавлять какой-то Егор Ковалев. Это притом, что вообще-то чемпионату России разработчики в этом году уделили достаточно внимания. У всех клубов нашей премьер-лиги — собственные логотипы, а в досье на игроков основных составов появились их реальные фотографии. Но глупых ошибок в базе это, конечно, не компенсирует.

В самой игре тоже порой творится странное. Скажем, выступающий за «Зенит» турок Фатих Текке здесь внезапно может перейти в «Томь». В реальной жизни такое понижение в классе вряд ли возможно.

Интерфейс игры — тоже существенный для футбольного менеджера критерий — оставляет после себя смешанные впечатления. Вроде бы по сравнению с конкурентами Football Manager так и вовсе роскошен. Основной экран выполнен в виде рабочего стола, на котором можно, простите, сменить деревянное покрытие. Вдобавок ко всему по краям рабочей области расположены перемещаемые ячейки, внутри которых можно расположить любую нужную вам информацию: от календаря до финансового отчета. Однако после эргономичности и аскетизма Football Manager здешний интерфейс выглядит очень запутанным и тяжело воспринимается. Ни о какой интуитивной работе при первом же запуске не может идти и речи — по меньшей мере полчаса игры уходит на привыкание к рабочему месту.

Еще один спорный момент — количество обязанностей, которые разработчики взваливают на плечи тренера. Он здесь может с равным успехом отвечать как за тактику и стартовый состав, так и за строительство стадиона, открытие молодежных лагерей по всему миру, продажу клубной атрибутики и чуть ли не за газон на поле.

Зато у игры есть как минимум один неперекрываемый козырь. Здешние трехмерные трансляции хоть и обеспечиваются морально устаревшим движком серии **FIFA**, но на фоне конкурентов выглядят авангардом графических технологий. А уж наблюдать за действиями подопечных буквально из тренерских глаз — отдельное удовольствие.

■ ■ ■

FIFA Manager 10 вызывает двойственное чувство. Удачные находки (те же подключаемые виджеты на рабочем столе) здесь чередуются с дырами в базе данных и каким-то неприличным количеством околофутбольных аспектов вроде создания семьи или покупки машин. Ветеранам жанра играть в нее будет неинтересно — для них есть чудесный Football Manager 2010, а вот новичкам игра подойдет в самый раз. Словом, год прошел, а расклад сил среди футбольных менеджеров не изменился. ■

Вид из глаз тренера. Жаль, что границ технической зоны покидать нельзя, даже если очень хочется.

Поскольку прошлогодний скриншот с Андреем Аршавиным оказался пророческим, в этот раз мы попытаемся купить Игоря Акинфеева в «Манчестер Юнайтед».

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Прошлогодние ошибки, похоже, не научили Bright Future ничему. FIFA Manager 10 хороша визуально, все так же страдает от перегруженного интерфейса и явных проблем с реализмом.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР COWON В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076
BLADE GROUP OF COMPANIES

COWON

S9

WWW.COWONRUSSIA.RU

НОВЫЙ ПЛЕЕР
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ

ВРЕМЯ РАБОТЫ ДО 55 ЧАСОВ В РЕЖИМЕ АУДИО И ДО 11 ЧАСОВ В РЕЖИМЕ ВИДЕО
ПОДДЕРЖКА БОЛЬШИНСТВА ЗВУКОВЫХ ФОРМАТОВ
ПРОСМОТР ВИДЕО БЕЗ ЛИШНЕЙ КОНВЕРТАЦИИ
3.3" AMOLED СЕНСОРНЫЙ ЭКРАН
2-Х ЯДЕРНЫЙ ПРОЦЕССОР
ВОСХИТИТЕЛЬНЫЙ ЗВУК

Колокольников Сергей

ЖАНР Футбольный менеджер

FOOTBALL MANAGER 2010

- Издатель: SEGA
- Разработчик: Sports Interactive
- Похожесть:
  - Серия Football Manager
  - Серия Championship Manager
  - Серия FIFA Manager
- Мультиплеер:
  - Интернет
  - Hot-seat
- Сайт игры: www.konami-pes2010.com

Системные требования

НЕОБХОДИМО:
1,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Football Manager 2010 — одна из тех игр, которым, несмотря на всю их гениальность, никогда не получить массового признания. Мы можем написать про нее десять страниц текста, поставить десятку и даже объявить игрой года — ситуации это не изменит. Ввиду крайней специфичности понять и по достоинству оценить новый FM способен лишь узкий круг фанатов. Остальные едва ли обратят на него внимание. Так что вся эта рецензия — она в первую очередь для тех, кто в теме.

От новой части породистой серии футбольных менеджеров мы ждали каких-то масштабных свершений. Все самое хорошее с игрой уже произошло: ее база данных великолепна, а реализм происходящего на поле растет с каждой новой частью. Вдобавок ко всему в прошлом году состоялся долгожданный дебют трехмерной трансляции матчей. Football Manager 2010 в действительности не предлагает своим игрокам ничего кардинально нового. Но то, какую работу провели **Sports Interactive** над уже имеющимся материалом, достойно по меньшей мере уважения.

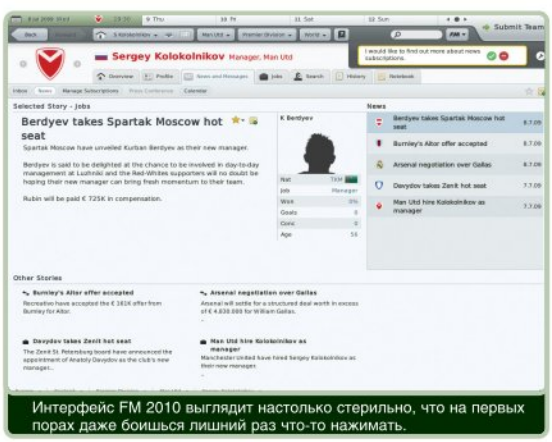
Основные изменения коснулись подачи информации — одного из ключевых моментов любого футбольного менеджера. В FM 2010 разработчики впервые вводят понятие подписки на новости. Если раньше на игрока ежедневно обрушивались тонны информационных сводок, то теперь этот аналитический хаос наконец-то можно укротить. Не интересуют заметки о полей итальянского чемпионата? Просто отпишитесь от них. Освободившееся таким образом время можно потратить, скажем, на чтение доклада, который заместитель менеджера формирует после того, как вы становитесь у руля нового коллектива. Но если раньше все могло ограничиться скупым «команда хороша, но вот защиту не мешало бы укрепить», то теперь из доклада можно узнать об игровых характеристиках команды (скорость, техничность, агрессивность — и все это в сравнении с соперниками по чемпионату) и кое-какие соображения помощника по поводу ролей игроков («А я считаю, что пенальти у нас должен бить Харгривз»). FM-ветераны, конечно, смело могут закрывать на эту информацию глаза — они и сами знают, что и как. А вот новичкам она очень пригодится. Они же будут очень рады расширенной системе подсказок и полноценному глоссарию, где расписаны, кажется, все игровые понятия.

Тактическая составляющая также подверглась серьезной доработке. Например, появился такой параметр, как «философия игры». Она варьируется от «жесткой» (rigid) до «текучей» (fluid) и определяет степень свободы игроков. В первом случае защитники максимум внимания уделяют обороне, а нападающие постоянно штурмуют ворота соперника. Второй вариант более демократичен: нападающие могут помогать защитникам в обороне, а те, в свою очередь, иногда пытаются атаковать. Единственное, что разочаровывает: вне зависимости от выбранной схемы все доступные позиции на поле строго определены заранее: самому расставлять игроков (см. последний **Championship Manager**), увы, нельзя.

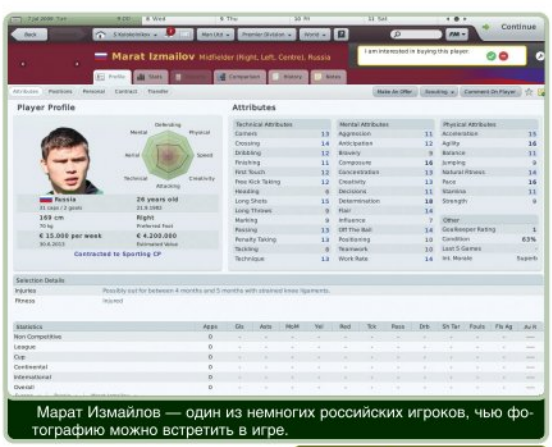
Помимо этого в игре есть множество других, менее значимых нововведений, только на перечисление которых может уйти добрая половина журнала. Поэтому мы расскажем только про графические улучшения. Визуальный ряд стал заметно лучше, но до современных стандартов все еще не дотягивает: футболисты все так же угловаты, стадионы серы, а газоны невзрачны. Единственное, что здесь может радовать, — так это относительно реалистичная сетка ворот и возможность вернуться в привычное 2D.

■■■

Даже с самым минимумом нововведений Football Manager 2010 сохраняет лидерство в жанре. Sports Interactive разумно рассудили, что прикрутить к игре что-то действительно новое уже не получится, и теперь занялись аккуратной шлифовкой своего детища. Несмотря на все достоинства, эту игру нельзя порекомендовать всем любителям футбола без исключения — аскетичный интерфейс и жутковатая графика отпугнут неподготовленных игроков. FM 2010, как и его славные предшественники, остается развлечением для избранных. ■



Интерфейс FM 2010 выглядит настолько стерильно, что на первых порах даже боишься лишний раз что-то нажимать.



Марат Измайлов — один из немногих российских игроков, чью фотографию можно встретить в игре.

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Фанатов серии Football Manager 2010 почти наверняка затянет надолго и без остатка. Остальным лучше попытать счастья в играх попроще.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

BORDERLANDS™

ОТ GEARBOX, СОЗДАТЕЛЕЙ HALF-LIFE: OPPOSING FORCE И BROTHERS IN ARMS

FPS И RPG СЛИЛИСЬ В ЭКСТАЗЕ – И СДЕЛАЛИ РЕБЕНОЧКА

УНИКАЛЬНЫЙ РОЛЕВОЙ ШУТЕР С БЕЗУПРЕЧНЫМ СТИЛЕМ

ТЫСЯЧИ ВИДОВ ОРУЖИЯ И ПРОЧИЙ ЦЕННЫЙ ЛУТ

СОВМЕСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ВЧЕТВЕРОМ – БЕРЕГИСЬ, L4D

БЕЗУМИЕ НАЧИНАЕТСЯ В НОЯБРЕ

2K gearbox software 1С ФИРМА «1С»

BORDERLANDSTHEGAME.COM

XBOX 360 PS3 PlayStation 3 PLAYSTATION Network PC DVD ROM THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED

© 2009 Gearbox Software, LLC. Published and distributed by 2K Games under license from Gearbox Software, LLC. Borderlands and the Borderlands logo are trademarks of Gearbox Software and used under license. 2K Games and the 2K Games logo are trademarks of 2K Games in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Все остальные торговые марки и имена являются собственностью своих законных владельцев. © 2009 ООО «Софт Клаб». Все права защищены.

ПОКОРИТЕЛИ ГАЛАКТИКИ
LIGHT OF ALTAIR

Жанр: космическая стратегия ■ **Издатель/разработчик:** Mamba Games/SaintXi
Издатель в России/локализатор: 1С/Snowball Studios
Полная рецензия: «Игромания» №8/2009

В девичестве **«Покорители галактики»** зовется **Light of Altair**. Начинаясь как несложная инди-стратегия про обустройство небольших планет, она довольно быстро превращалась в нечто масштаба **Spore**. Ну а нетривиальная механика, внешняя простота, обилие играбельных фракций, а также неожиданно связный сюжет и готовность автора хоть круглосуточно отслеживать отклики на форумах и решать обнаруженные пользователями проблемы окончательно уверили нас в том, что Light of Altair (простите, «Покорители галактики») — один из самых интересных независимых релизов квартала, наравне с **Trine** и **Osmos**.

ПЕРЕВОД: Локализация Light of Altair оставляет в основном приятные впечатления. Ровно написанные тексты, грамотно подобранные слова. Время от времени, правда, глаз все же натыкается на мелкие огрехи и повторы, но их так мало, что о них скоро забываешь.

К тому же в игре отсутствует голосовая озвучка, и это скорее плюс: не приходится в сотый раз слушать одних и тех же пятерых актеров, озвучивающих у нас все игры. Хотя, если вы не любите читать, возможно, «Покорители» — не для вас. — *Максим Еремеев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ТРОПИКО 3
TROPICO 3

Жанр: стратегия ■ **Издатель/разработчик:** Kalypso Media/Haemimont Game
Издатель в России/локализатор: GFI/Руссобит-М
Полная рецензия: «Игромания» №11/2009

Tropico 3 — это замечательная стратегия про строительство острова-государства. Только игрок, построив процветающую карибскую империю-экспортер бананов, обеспечив народ жильем, может решить построить церковь и с удивлением осознать, что работать там некому. Пастор нужен как минимум со средним образованием, а на острове нет даже школы. Приходится выписывать заморского специалиста. Колорит тропической тоталитарной диктатуры тут передан прекрасно, но вот играется все это как заурядная градостроительная стратегия.

ПЕРЕВОД: «Хрясь! С вами Топор и я, Хуан!» — радостно произносит диджей местного радио. В предвыборной речи Эль Президенте одухотворенным голосом колхозного председателя произносит фразы вроде: «Хочу поблагодарить всех рабочих, особенно — коммунистов». Все это выглядит столь же трогательно, сколько и нелепо, но начисто разрушает ту яркую, праздничную латиноамериканскую атмосферу, которую пытались передать авторы этой игры. Стараниями «Руссобит-М» «Тропико» скорее похожа на симулятор мэра Сочи — отели и стадионы, опять же, строить можно. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.

Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ

1С

- Ceville: Похождения тирана
- Call of Duty: Modern Warfare 2
- Divinity 2: Кровь драконов
- Grand Theft Auto: Vice City
- Max Payne (переиздание)
- Max Payne 2 (переиздание)
- Mount & Blade: Огнем и мечом
- Simon the Sorcerer: Тупые пришельцы
- Star Wars: The Clone Wars — Republic Heroes
- Над пропастью во тьме. Часть 2
- Покорители галактики
- Тоннельные крысы: Вьетнам 1968

EA Russia

- Dragon Age: Начало

Акелла

- Left 4 Dead 2
- Trainz Simulator 2009: World Builder Edition
- World War One: The Great War 1914-1918
- Безумные багги
- Беспощадный патруль
- Беспредел на бездорожье
- Великие эпохи: Рим
- Мировые гонки
- Открыть огонь! Танковый прорыв
- Уличные гонки

Бука

- Blood Bowl
- Скорость онлайн

Новый диск

- Alter Ego
- Battlefield: Битва за Нью-Йорк
- Dynasty Warriors 4 Hyper
- Lineage 2: Легендарное издание
- Ninja Blade
- Painkiller: Воскрешение
- Race On
- Settlers 2: Зарождение цивилизаций
- Дом, милый дом
- Дрянные девчонки
- Мастера бильярда. Американка
- Пила
- Профессиональная рыбалка
- Черное зеркало 2

Руссобит-М

- Другой мир
- Мистические истории. Тайны прошлого. Эдгар Аллан По
- Тропико 3

Софт Клаб

- Pro Evolution Soccer 2010

НОВЫЕ АНОНСЫ

Astrum Online

- Metal Knight Zero (2010)
- ZT Online (2010)

Акелла

- Assassin's Creed 2 (начало 2010)

Бука

- James Cameron's Avatar: The Game (декабрь 2009)
- R.U.S.E. (начало 2010)

Руссобит-М

- Empire Builder: Ancient Egypt (начало 2010)
- Heroes Over Europe (декабрь 2009)
- Hostile Makeover (начало 2010)
- Mystery of Cleopatra (начало 2010)
- Wisegal (начало 2010)

23:15 ПО БУДНЯМ
ЮЖНЫЙ ПАРК
НОВЫЕ СЕРИИ
РЕКЛАМА
ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ WWW.MTV.RU
БОЛЬШЕ, ЧЕМ МУЗЫКА
MTV

ИГРА МЕСЯЦА

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с НОЯБРЯ 2008* по *НОЯБРЬ 2009 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

*Самые популярные игры с **1** по **29 ОКТЯБРЯ 2009 г.***

A	B	C	D
1	NEW	S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	20 %
2	▼1	Batman: Arkham Asylum	8 %
3		Grand Theft Auto 4	7 %
4	▼2	Resident Evil 5	6 %
5	▲1	Fallout 3	6 %
6	NEW	Risen	4 %
7	▼3	Need for Speed: Shift	4 %
8	▼1	FIFA 10	4 %
9	▲1	Devil May Cry 4	3 %
10	▲2	Left 4 Dead	3 %
11	▲3	Call of Juarez: Bound in Blood	3 %
12	▲2	Call of Duty: World at War	2 %
13	▼2	Prototype	2 %
14	▲6	F.E.A.R. 2: Project Origin	2 %
15	▲2	Bully: Scholarship Edition	1 %
16	▼6	Red Faction: Guerilla	1 %
17	▲2	ArmA 2	1 %
18	▲8	Plants vs. Zombies	1 %
19	▼4	Wolfenstein	1 %
20	▲9	The Witcher: Enhanced Edition	1 %
21	▲4	Overlord 2	1 %
22	▼6	Empire: Total War	1 %
23	▲1	Burnout Paradise: The Ultimate Box	1 %
24	▲4	The Sims 3	1 %
25	NEW	Light of Altair	1 %
26	▼4	King's Bounty: Принцесса в доспехах	1 %
27	NEW	Command & Conquer: Red Alert 3 — Uprising	1 %
28	NEW	Warhammer 40 000: Dawn of War 2	1 %
29	▼11	Braid	1 %
30	▼3	Street Fighter 4	1 %

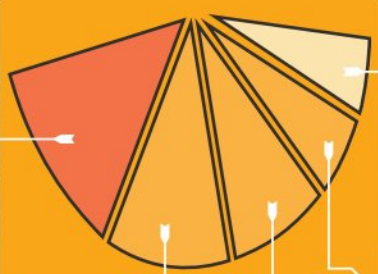
*По состоянию на **29 октября** в голосовании приняло участие **34708** человек.*

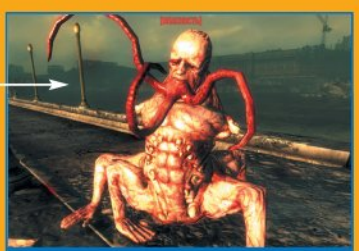
Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти **20,0%**





Fallout 3 **6,0%**

Batman: Arkham Asylum **8,0%**

Grand Theft Auto 4 **7,0%**

Resident Evil 5 **6,0%**

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

The Sims 3

Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №7/2009

Очередная эволюция симулятора писающих человечков. В своих желаниях и потребностях симы стали еще больше похожи на настоящих людей — Sims 3 стоит увидеть только затем, чтобы не стать похожими на них.

Шоу Трумэна * The Sims Studio * Electronic Arts

The Secret of Monkey Island: SE

Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №9/2009

Лучший пиратский квест родом из 1990-х пережил второе рождение. Всем, кто уверен, что «Пираты Карибского моря» — это смешно, нужно увидеть в обязательном порядке.

Квест * Lucas Arts

Машинариум

Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2009

Очаровательная интерактивная сказка о том, как тяжело быть маленьким роботом в большом металлическом городе.

Квест * Amanita Design * 1C

Call of Juarez: Bound in Blood

Рейтинг «Манц» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №8/2009

Идеальное погружение в детство для всех, кто еще помнит дворовые игры в ковбоев и индейцев и самодельные луки из дерева. Здесь есть все то же самое, только с идеальной боевой механикой и бешеным экшеном.

Вестерн * Techland * Ubisoft * 1C

Resident Evil 5

Рейтинг «Манц» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Пятая часть долгоиграющей зомби-серии не слишком далеко ушла от четвертой, но зато в нее впервые можно играть на PC, не чувствуя себя человеком второго сорта.

Экшен * Capcom * 1C

Street Fighter 4

Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №8/2009

Большой папочка всех файтингов вернулся, сохранив привычный темп, убийственную сложность и знакомых персонажей. Вы же помните фирменный захват Зангиева?

Файтинг * Capcom * 1C

Batman: Arkham Asylum

Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Самая лучшая игра про Бэтмена, которую можно прописывать даже тем, кто ненавидит комиксы. Лучше воссоздавать атмосферу утонченного безумия получалось только в экранизациях Тима Бертона.

Симулятор Бэтмена * Rocksteady Studios * Eidos Interactive * Новый диск

Dragon Age: Origins

Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2009

Не изменив проверенной временем механике, BioWare создали в знакомых декорациях самую взрослую и суровую ролевую игру на сегодняшний день. Самое страшное здесь — не кровь и зверства, а жестокость окружающих.

Ролевая игра * BioWare * Electronic Arts

Grand Theft Auto 4

Рейтинг «Манц» 10

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Как удачно выразился один из персонажей игры: «Зачем жрать капусту, если есть картошка?» Вот и у нас так же — зачем нужны другие игры, когда есть GTA 4?

GTA 4.0 * Rockstar North * Rockstar Games * 1C

Need for Speed: Shift

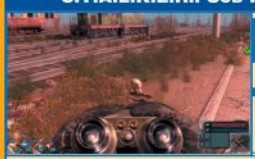
Рейтинг «Манц» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Получив кучу денег, талантливые люди не становятся хуже: Slightly Mad Studios сделали лучшую гонку сезона, которая по какой-то ошибке называется Need for Speed.

Автосимулятор * Slightly Mad Studios * Electronic Arts

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти



Рейтинг «Манц» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2009

«Зов Припяти» — это все тот же S.T.A.L.K.E.R., но с внятными квестами и без технических шероховатостей. Как оказалось, этого вполне достаточно.

Экшен * GSC Game World * GSC World Publishing

Osmos

Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Головоломка о приключениях одной молекулы в стакане воды. В отличие от многих других инди-игр, в Osmos гораздо интереснее играть, чем восторгаться ей, а не наоборот.

Аркадная головоломка * Hemisphere Games

Ведущий рубрики: Игорь Варнавский

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Какие игровые персонажи сейчас самые популярные среди косплееров? Кем лучше всего нарядиться на нынешний Хэллоуин?

Костюм Альтаира в жизни еще пригодится — в ролевую игру на местности сыграть или убить кого... А вот костюм принцессы Пич, кажется, одноразовый.

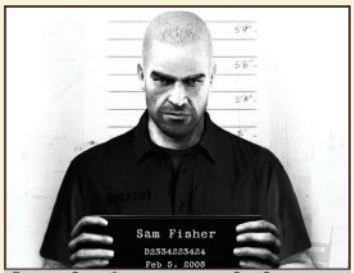
Вопрос был задан поздновато (журнал выйдет уже после Дня всех святых), но ничего, на будущее пригодится. С прошлого октября ситуация не сильно изменилась: среди юношей — Мегамены, Фениксы Райты, Марио-Луиджи (бюджетный вариант), Мастер Чифы, среди девушек — Айви из **SoulCalibur**, принцесса Пич из **Super Mario Bros.**, Линк из **The Legend of Zelda** (да!) или Принц из **Katamari Damacy**. Но если раньше обычные люди стеснялись наряжаться игровыми персонажами (ведь все равно будет стыдно на фоне профессиональных гиков-косплееров!) и предпочитали уютные хэллоуинские варианты (Дарт Вейдер, охотники за привидениями, принцесса Лея в плену у Джаббы), то нынче широк ассортимент коммерческих видеоигровых костюмов.

Набор принцессы Пич на **Amazon.com** продают аж в пяти вариантах: от мультяшного (длинное платье, корона) за $40 до «откровенного» за $50 (юбочка, тиара, длинные перчатки). Полный косплейный вариант стоит все $160 — и, что характерно, есть мужские размеры.

А **Ubisoft** продала компании **Atlanta Cutlery and Museum Replicas** (***www.museumreplicas.com***), специализирующейся на средневековых костюмах, доспехах и репликах оружия, лицензию на **Assassin's Creed**. Альтаировы сапоги: $240. Кожаный пояс: $149. Красный кушак: $36. Туника с капюшоном: $109. Перчатки: $19 за штуку. Поддевка: $59. Наручи: $80. Двадцатидвухсантиметровое (незаточенное) наручное выкидное лезвие: $125. Боевой нож с перевязью: $140. Короткий меч: $190. Метательные ножи с ножнами: $45. Полный комплект обойдется где-то в тысячу... но зато какой эффект!

Это для самого Альтаира ибн Ла-Ахада. Для увязавшихся с ним на вечеринку друзей возможны монашеская риза за $149, рыцарская стеганка за $88, туника Роберта де Сабле за $72 или туника Вильгельма Монферрата за $84. Косплей-принадлежности по мотивам **Assassin's Creed 2** должны появиться во втором квартале 2010 года.

Какие имена или фамилии чаще всего встречаются в играх? — *+7 (914) * 29 45***



Тезками Сэма Фишера являются Сэм Стоун из Serious Sam, Сэм Даллас из Shadow Complex, Сэм из Sam & Max Hit the Road и Саманта Смит из Killer7.

Самые распространенные англоязычные имена в природе — Джон и Джеймс для мужчин, Мэри для женщин. Им со значительным отрывом уступают Уильям, Марк, Майкл и Сьюзен.

Но в играх Джоны в основном заимствованные — Джон Константин, Джон Макклейн, Джон Рэмбо (хотя есть и Джон Далтон из **Unreal 2: The Awakening**, и Джонни Кейдж из **Mortal Kombat**). А вот уменьшительно-ласкательная форма от имени Джон — Джек — более чем востребована. Тут и Джек Райан из **BioShock**, и Джек Карвер из **Far Cry**, и Джек Кэйман из **MadWorld**, и Джек Кин из **Jack Keane**, и Джек Уолтерс из **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**, и Джек Келлар из **Black**. Очень часто Джеками зовут второстепенных персонажей — Джек Краузер из **Resident Evil 4**, Джек Левин из **F-Zero X**, Джек Муллиган из **Crimson Skies** или Джек Свифт из **Red Dead Revolver**. Возможны и варианты имени — Джеки Брайант из серии **Virtua Fighter** или Джейк Армитаж из SNES-версии Shadowrun.

Джеймсов не так уж много — Джеймс Эрл Кэш из **Manhunt**, Джеймс Грэйсон из **Resistance: Retribution**, Джеймс Маркус из **Resident Evil Zero**, Джеймс Таггерт (больше известный как Паладин) из **Wing Commander**, Джеймс Сандерленд из **Silent Hill 2** и, не в последнюю очередь, Джеймс Линч из **Kane & Lynch: Dead Men**.

Еще из хороших библейских имен можно отметить Адама (так зовут Кейна из Kane & Lynch) и Кейна из **Command & Conquer**.

Откровенно библейская фамилия Шепард — самая распространенная. Тут и Шепард из сериала «**Остаться в живых**» в игре **Lost: Via Domus**, и Адриан Шепард из **Half-Life: Opposing Force**, и капитан Шепард из **Mass Effect**, и семейство Шепардов из серии **Silent Hill**, хотя по-английски эти фамилии пишутся по-разному — Shephard, Shepard и Shepherd соответственно.

Если мрачным героям к лицу краткие мужественные имена вроде Джека или Сэма, то героинь разработчики все-таки стараются назвать поизящнее — Элексис или Сэмус, например... Имя Элен в связи со множеством английских вариантов его написания (Eileen, Elaine, Ellen и Elena) можно счесть самым распространенным: так зовут героинь **Halo Wars**, **Monkey Island**, **Uncharted**, **Virtua Fighter 5** и **Silent Hill**.

Японские разработчики особенно жадно припадают к чужой массовой культуре, заимствуют имена из Библии, любимых рок-групп, «Божественной комедии» Данте Алигьери и вообще из всего, что подвернется под руку. Отсюда — Кофеин Никотин в **Samurai Shodown**, Тревор Перлхарбор в **Killer7**, Экс Бэттлер в **Golden Axe** и Водка Дрункенски в **Punch-Out!!**. Самое распространенное игровое вампирское имя традиционно — Алукард, в крайнем случае — Алук Кардиус.

Вы регулярно упоминаете серию Metal Slug. Что это за игры и можно ли в них играть на PC? — *+7 (913) * 17 87***

Metal Slug — серия пародийных сайдскроллеров (или, если угодно, аркадных стрелялок), разработанная компанией **SNK** для игровых автоматов и домашних консолей **Neo-Geo** (которые она же и производила).

Выжить в Metal Slug, как правило, нельзя, серия рассчитана на вытряхивание из игрока как можно большего количества монеток. В домашних условиях смысл игры теряется.

Первые три серии были выпущены в конце девяностых и пользовались огромной популярностью, потом SNK разорилась и серией занималась корейская компания, с пятой части разработкой опять занимается воскрешая SNK, в 2006 году в Японии была предпринята малоудачная попытка вывести Metal Slug в три измерения (**Metal Slug 3D**).

Серия получила вторую жизнь через онлайновые магазины **Virtual Console** для Wii (где вышла антология из Metal Slug 1-6) и Xbox Live Arcade (где вышли Metal Slug, Metal Slug 2, 3, X и 7). Серии с первой по пятую доступны для игры на PC через службу **GameTap** (***www.gametap.com***), но самый простой (и бесплатный) вариант — это игра через эмулятор **MAME**, элементарный в настройке и обращении. Сайт MAME — ***mamedev.org***, ROM'ы Metal Slug (а заодно и такие жизненно важные вещи, как постеры и оригинальный артворк к игровым автоматам) можно скачать с ***http://romkeeper.com***.

И последнее: Metal Slug 3, наряду с **Contra** и **Gunstar Heroes**, является одним из величайших платформенных шутеров всех времен. Там люто высмеиваются штампы не только аркадных игр и военных фильмов как таковых, но и собственно серия Metal Slug, каждый уровень представляет собой расчетливое и целенаправленное издевательство над игроком. Остальные серии можно, в общем-то, пропустить.

Не планирует ли Sega какие-либо мероприятия по случаю 09.09.09 — десятилетнего юбилея игровой консоли Dreamcast?

Нет, увы: по словам президента **Sega West** Майка Хэйса, Sega «по-прежнему гордится своей консолью», но не планирует никаких формальных торжеств по случаю десятилетней годовщины запуска. «Главная причина в том, что Sega сейчас — компания, занимающаяся программным обеспечением, а не железом. А еще мы стараемся уделять все наше внимание современным, живым платформам».

Rez, Ikaruga — лучшие игры Xbox Live Arcade пришли с Sega Dreamcast.

Неофициальные торжества, понятное дело, будут, но Sega теперь — мультиплатформенная компания, которая боится расстроить своих бизнес-партнеров (производителей тех самых живых и действующих на рынке консолей) реминисценциями о собственных платформах. Резкого увеличения количества игр с Dreamcast в онлайновых магазинах тоже ждать не стоит: игры большие, трудно уложиться в жесткие требования к объему, предъявляемые магазинами, много технических вопросов, связанных с архитектурой консоли, и проблем с лицензированием. Но Хэйс уверен, что со временем игр с Dreamcast в Xbox Live Arcade все равно станет не меньше, чем игр с Genesis.

Пробежимся по списку: **Rez**, **Ikaruga**, **Virtual-On** и **Marvel vs. Capcom 2** в XBLA уже выпустили, остались **Bangai-O**, **Power Stone**, **Space Channel 5**, **Jet Set Radio**, **Crazy Taxi**, **Grandia 2**, **Skies of Arcadia** и прочие шедевры. Некоторые из них, правда, издавали на PC, PS2 и других более новых по сравнению с Dreamcast платформах. Но еще одно переиздание не помешало бы.

Почему так мало игр про пожарных? — *Никита Култашов*

Причина проста — игрокам в экшен-игры не нравятся мирные занятия, а игрокам в мирные симуляторы не нравятся игры с названиями вроде **Emergency Rescue: Firefighters**, **In the Line of Duty: Firefighter**, **Firefighter Command: Raging Inferno**, **F.D.N.Y. Firefighter: American Hero**, **Rosco McQueen: Firefighter Extreme** или **911 Fire Rescue**.

Хотя хорошую игру из жизни пожарной команды сделать, безусловно, можно. Во-первых, лучшей трехмерной игрой на консоли Sega Saturn была **Burning Rangers** (1998) — симулятор футуристического летающего пожарного-трансформера, разработанный элитной **Sonic Team** и по сей день никуда не портированный. Во-вторых, в 1999 году компания Sega сделала довольно известный игровой автомат **Brave Firefighters**. В третьих, в 2004 году Konami выпустила на PS2 очень приличный трехмерный экшен **Firefighter F.D. 18** по отдаленным мотивам фильма «Обратная тяга».

Brave Firefighters — пацифистский японский шутер для игровых автоматов, в котором вместо пистолета, автомата или снайперской винтовки используется пожарный водомет.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

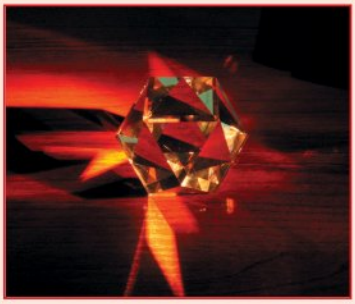
Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Юлия Иванова, Павел Шубский

Память нового образца



Подумать только: еще лет семь назад мы покупали свеженькие винчестеры на 80 Гб и радовались как дети — столько памяти ни в жизнь не забить! А сегодня качаем фильмы по 8,5 Гб каждый, ставим игры еще на 12 Гб и с недоумением вопрошаем: куда же подевались мои 2 Тб? Кто-то заводит специальные внешние хранилища данных, кто-то прибегает к услугам специализированных серверов, кто-то заполняет полки Blu-ray-дисками. Но, увы, информации день ото дня становится все больше, а свободного места для ее хранения — все меньше.

Путей развития технологий два: можно продолжать наращивать объемы памяти, а можно перейти на другие типы носителей и минимизировать размеры этих самых носителей по мере сил и возможностей. Инженеры из университета Северной Каролины (США) пошли по второму пути: в конце осени они подали заявку на регистрацию материала, который ляжет в основу нового поколения носителей информации. В основе изобретения лежит принцип выборочного легирования — внедрения в материал примесей, которые изменяют его свойства (этот же принцип применяется при выращивании кристаллов для ядер процессоров **Intel**, например). В данном случае в оксид магния внедрили никель — и получили группы атомов никеля, способные хранить данные. Одна наноточка занимает площадь не больше 10 нм^2 — то есть 1 Тб данных можно уместить на кристалле площадью примерно в 1 квадратный дюйм.

Когда именно новые устройства запустят в производство, пока непонятно, но технологией уже заинтересовались три крупнейших производителя памяти — **Kingston**, **Transcend** и **OCZ**.

Яблочное меню Apple

Кажется, впервые за все время своего существования компания **Apple** собирается сделать глупость. В конце октября «яблочная» PR-служба сообщила мировой общественности о том, что компания приступила к разработке бесплатной операционной системы на основе **Mac OS**. Однако радость была недолгой: вскоре после этого выяснилось, что обещанная операционка будет построена по принципу Commercial Payment. Это, если в двух словах, так: вы включаете компьютер, загружаете операционную систему и смотрите рекламный ролик. Потом, скажем, запускаете браузер и смотрите еще один ролик. Читаете почту, френд-ленту ЖЖ и еще пару новостных лент — и опять смотрите ролик... ну и далее в том же духе: полчаса удовольствия, полторы минуты рекламы.

Мало того, что отключить рекламные ролики вы никак не сможете (ОС блокирует клавиатуру на время просмотра), так еще и после просмотра программа попросит вас подтвердить, что реклама была увидена и воспринята: в произвольном углу экрана появится специальная кнопочка, в которую нужно будет быстро ткнуть. Не успели? Давайте посмотрим рекламу еще разок!

На первый взгляд все это, конечно, несколько дико. С другой стороны, всю рекламу можно просмотреть одним махом (при помощи специальной кнопки), минут за десять максимум, а потом несколько часов работать без перерыва. Да и сами рекламные ролики — это не такая уж и большая плата за возможность пользоваться всеми благами цивилизации (вроде поддержки программ и работающих драйверов на все устройства), не рискуя при этом сесть в тюрьму за пиратство. Ну а в-третьих — Apple не сама это все придумала. Первой светлая идея получать деньги с пиратов опосредованно, через рекламу, пришла в голову маркетологам Microsoft — они еще полгода назад анонсировали специальный выпуск Microsoft Office со встроенной рекламой. Так что Apple, можно сказать, играет на опережение. Тем не менее ход «яблочников» оказался куда более серьезным, чем действия Microsoft, и может очень серьезно повлиять на имидж «самой дружелюбной по отношению к пользователям» компании.

Солнечные авто

Неиспользуемое пространство на стоянках и парковочных зонах вполне можно занять различными «зелеными» технологиями — это суждение в последнее время усиленно доказывают крупные американские компании. К примеру, **Dell** установила гигантские солнечные аккумуляторы на парковке около своей штаб-квартиры Round Rock. Панели обеспечивают укрытие для 56 автомобилей и способны генерировать до 131 000 кВт/ч энергии в год, и ее можно будет использовать для подзарядки электромобилей совершенно бесплатно.

Покажите зубки!

Сентябрьский анонс нового поколения Wi-Fi-модулей вызвал среди IT-прессы немалое оживление. Еще бы — разработчики утверждали, что теперь все устройства, мобильные и стационарные, можно будет связывать в сеть при помощи одного-единственного протокола! Многие журналисты даже успели поставить крест на технологии **Bluetooth**, объявив ее несовременной и неэкономичной. Но не тут-то было: прошло всего два месяца, и компания **Texas Instruments** вернула все на свои места, представив миру Bluetooth-чип нового поколения.

Устройство размером 6 мм² не только научилось охватывать большую площадь, крепче держать сигнал и быстрее передавать данные, но еще и существенно умерило свои аппетиты. Если верить заявлениям производителей, чип сможет больше года стабильно работать от одной-единственной батарейки-таблетки — точно такой же, которую ставят в электронные часы. Первые устройства, использующие протокол Bluetooth 3.0, появятся уже в начале 2010 года.

Новости одной строкой

- Международный союз электросвязи (МСЭ) утвердил универсальный стандарт для зарядки мобильных телефонов различных марок: по задумке, с апреля 2014 года все телефоны будут заряжаться через micro-USB.
- Компания **AMD** официально подтвердила слухи о выпуске трехъядерного процессора для ноутбуков. Модель по имени **AMD Phenom II N820** будет официально представлена ко Дню святого Валентина, а первые ноутбуки на основе новой платформы **Danube** с N820 в главной роли увидят свет уже в июне 2010 года.
- Компания **Toshiba** начала продажи экологически чистых внешних блоков питания **Dynario**, где в качестве топлива используется метанол. Стоимость одной батарейки — $329 плюс $35 за набор из пяти метиловых картриджей по 14 мл каждый.
- Компания **Gigabyte** выпустила материнскую плату GA-P55A-UD6 — первую в мире системную плату с поддержкой SATA 3 (пропускная способность 6 Гбит/с) и USB 3.0 (максимальная скорость передачи данных — 4,8 Гбит/с). Новинка поступит в продажу зимой 2010 года.
- Компания **ARM** представила спецификации нового мобильного процессора **Cortex-A5 MPCore**. Габариты его соответствуют модели A9, но даже одноядерный чип вдвое обходит ее по производительности, — а всего ядер у A5 будет четыре. Первой права на использование Cortex-A5 приобрела компания **Samsung**.

Ноутбук с 3D-дисплеем

Компания **Acer** официально представила первый в индустрии ноутбук с трехмерным дисплеем (так называемым стереоэффектом) — **Aspire 5738DG**. Следовало ожидать, что устройство войдет в некое элитарное семейство с запредельным ценником, однако этого не произошло. Разработчики понимают, что стереоэффекты вряд ли настолько востребованы в данный момент. В комплекте с Aspire 5738DG поставляется все необходимое — стереоочки, программы для преобразования обычных картинок и так далее. Сам ноутбук не удивляет характеристиками — в него установлены процессор на 2,2 ГГц, 4 Гб памяти и видеокарта ATI Radeon HD 4570. Все это чудо будет продаваться за $800.

Деньги для финнов

В середине октября **Nokia** обратилась в суд с заявлением, что **Apple**, выпуская **iPhone**, нарушает сразу десять патентов, принадлежащих финской компании. Если суд вынесет приговор в пользу финнов, Apple придется отчислять деньги за каждый проданный iPhone. А если учесть, что «яблочной» компании удалось продать порядка 34 млн аппаратов, общая сумма отчислений в пользу Nokia может быть от $200 млн до $1 млрд. Правда, увидеть деньги в ближайший срок Nokia не удастся: дело точно растянется на несколько лет, и что из этого получится в итоге — пока неизвестно.

Сенсорная мышь

Apple наконец выпустила нормальную мышку для Mac — совершенно фантастическую **Magic Mouse**, пришедшую на замену старому куску мыла, который раньше по каким-то неведомым причинам называли мышью.

Эта странная приплюснутая конструкция задаст «мышиную» моду на ближайшие годы. Apple разом переплюнула странные концепты, продемонстрированные **Microsoft** пару недель назад (теперь-то понятно, зачем софтверный гигант показал именно их), — мышка Magic Mouse оснащена одной кнопкой и сенсорной панелью с поддержкой технологии мультитач. Управление компьютером осуществляется при помощи нажатий на *всю* поверхность мыши. Манипулятор соединяется с компьютером через Bluetooth и должен проработать на батарейках до 4 месяцев. Magic Mouse будет продаваться за $70 или идти в комплекте с компьютерами iMac. Надо полагать, в ближайшие недели производители периферии начнут усиленно копировать подход Apple — «яблочный» производитель снова оказался впереди планеты всей.

Windows для народа

До недавнего времени установить **Windows** на нетбук было целой проблемой. Дело в том, что операционная система продается на дисках, CD или DVD, а у нетбуков собственного оптического привода, как правило, нет. Как только владельцы ультрапортативных компьютеров не изворачивались: и подгружали драйвера CD-ROM с SD-карточек, и записывали загрузочные флэшки со всеми драйверами сверху, и перекидывали образы системы по Bluetooth с коммуникаторов... и вот, вдоволь налюбовавшись на мучения энтузиастов, компания Microsoft решила выполнить данное еще весной обещание и разом упростить всем жизнь.

Дело в том, что операционная система **Windows 7** умеет устанавливаться не только с диска, но и с самой обычной USB-флэшки. Правда, эту флэшку еще придется сначала записать при помощи специальной программы **USB/DVD Download Tool** (скачать можно отсюда — ***http://store.microsoft.com/Help/ISO-Tool***), а для этого все-таки необходимо сделать образ оригинального диска. Но все равно прогресс налицо.

Железные новинки

Иван Нечесов, Степан Селищев

USB-паяльник Soldering Iron

Технические характеристики ● **Материал:** кожух — пластик, жало — сталь ● **Интерфейс:** USB 2.0 (поддерживается подключение в два порта) ● **Размер:** около 15 см без кабеля ● **Диапазон рабочих температур:** 200°C (один USB-порт), 300°C (два USB-порта), 500°C (при подключении батарейки) ● **Вес:** 150 г

Помимо флэшки, переносного жесткого диска и мышки с клавиатурой, в USB-порт можно воткнуть великое множество самых необычных гаджетов — вентилятор, подставку для чашки кофе, мини-холодильник и даже танцующие игрушки. Но чаще всего подобного рода штуковины малофункциональны. Да, их забавно подарить кому-нибудь на день рождения, но энергии USB-порта не хватает на то, чтобы подобные гаджеты работали более-менее сносно.

Когда компания **Thanko** полгода назад анонсировала USB-паяльник, все только ухмылынулись. Никто не верил, что его удастся нагреть хотя бы до пятидесяти градусов. Однако теперь прибор появился в продаже, и всем скептикам пришлось заткнуться. **Soldering Iron** всего за минуту прогревается до двухсот градусов, а если подключить его к двум портам USB одновременно, то и до всех трехсот. Ко всему прочему в комплекте идет специальный переходник, с помощью которого можно дополнительно запитать паяльник от одной батарейки-кроны, и тогда жало раскалится до заоблачных пятисот градусов. Для распайки плат, восстановления целостности проводов мышки и клавиатуры этого более чем достаточно.

Официально в России устройство не продается — и не факт, что будет. В иностранных интернет-магазинах его можно заказать по цене около $30. Мы, правда, уже нашли USB-паяльник на московской «Горбушке», но там за него просят нескромные 3000 руб. ● ***900 руб., www.geekstuff4u.com***

Слайдер-телефон с плеером, камерой и навигатором

Технические характеристики ● **Формфактор:** слайдер ● **Связь:** GSM/GPRS/EDGE 850/900/1800/1900, UMTS/HSPA 850/900/1900/2100, WCDMA 2100, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.1 ● **Дисплей:** 3-дюймовый сенсорный ЖК, 432x240 ● **Встроенная память:** 55 Мб ● **Флэш-карты:** microSD ● **Камера:** 8 Мп (3264x2448) с автофокусом, светодиодной вспышкой и электронным стабилизатором изображения ● **Источник питания:** литиево-ионный аккумулятор, 1000 мАч ● **Размеры:** 50x104x16 мм ● **Вес:** 134 г

Давно прошли те времена, когда с телефонов только звонили. **Sony Ericsson U10i Aino** позволяет фотографировать, снимать видео, работать с картами, слушать музыку и делать много чего еще. Причем не сразу определишь — то ли это телефон, то ли плеер, то ли камера, — настолько хорошо реализованы все дополнительные функции.

У Aino два режима работы: телефонный и мультимедийный. Когда слайдер сложен, доступна горизонтальная сенсорная оболочка, когда раздвинут — обычное телефонное меню. Встроенный датчик положения позволяет регулировать громкость, переключать треки и поворачивать картинки, просто встряхнув или перевернув телефон.

Камера у U10i Aino 8-мегапиксельная с автофокусом, светодиодной вспышкой, электронным стабилизатором изображения и системой распознавания лиц в кадре. Для каждого снимка можно указать координаты места съемки. Кстати, о GPS: для навигации можно использовать **Google Maps** и **Wisepilot** с картами **NAVTEQ**.

Встроенный модуль **Wi-Fi** делает из Aino полноценное сетевое устройство: можно копаться в интернете, проверять почту, обмениваться файлами и даже подключаться к PlayStation 3 — например, чтобы посмотреть на телефоне фильм, записанный на жестком диске консоли.

В комплект поставки Aino входят беспроводные стереонаушники и настольная подставка для подзарядки телефона и гарнитуры. Недостаток только один — заоблачная цена. За эти деньги можно приобрести хороший коммуникатор — еще и на медиаплеер останется.

● ***21 000 руб., www.ozon.ru***

Карманная мышка

Технические характеристики ● **Тип:** лазерная ● **Частота радиоканала:** 2,4 ГГц ● **Радиус действия:** 10 м ● **Разрешающая способность:** 800 dpi ● **Кнопки:** 2, колесо прокрутки ● **Наработка на отказ:** 3 млн нажатий ● **Источник питания:** 2 батарейки типа AAA ● **Интерфейс:** USB ● **Размеры:** 55x95x40 мм ● **Вес:** 58 г

Ищете недорогую мышь для ноутбука? Присмотритесь к **SVEN NRML-01**. За труднопроизносимым названием скрывается простой манипулятор из гладкого пластика с боковыми вставками с насечкой. Разрешение сенсора — 800 dpi, так что мышь вполне пригодна как для повседневной работы, так и для игр. О разряде аккумулятора сигнализирует индикатор на верхней панели.

SVEN NRML-01 без проблем подключается к любому компьютеру через USB-порт — крошечный приемопередатчик выступает из разъема всего на пару миллиметров, так что можно не извлекать его при переноске ноутбука — риск случайно выломать разъем минимален. ● ***770 руб., www.sven.ru***

Зеркалка в корпусе мыльницы

Технические характеристики ● **Дисплей:** 3-дюймовый сенсорный ЖК, 920 000 пикселей ● **Матрица:** 1/2,3-дюймовая, CMOS, 10,3 Мп (9,3 эффективных) ● **Максимальное разрешение:** 3456x2592 ● **Запись видео:** 640x480, 30 кадров/с ● **Объектив:** 28-300 мм (в 35-мм эквиваленте), f/3.5-5.6, 10,7x зум ● **Чувствительность:** 80-1600 ед. ISO ● **Выдержка:** 8-1/2000 с ● **Непрерывная съемка:** 5 кадров/с ● **Встроенная память:** 88 Мб ● **Флэш-карты:** SD/SDHC ● **Размеры:** 102x58x29 мм ● **Вес:** 208 г

Ricoh CX2 на вид — обычная мыльница. По цене — почти зеркальный фотоаппарат. Стоит ли выкладывать такие деньги? Судите сами. От дешевых мыльниц она отличается 3-дюймовым дисплеем с разрешением 920 000 точек и светосильным объективом 28-300 мм (28 мм позволят спокойно снимать в помещении, а 300 мм — запечатлеть лица футболистов на матче или кошку на балконе пятого этажа) с минимальной дистанцией фокусировки 1 см.

В Ricoh CX2 имеется хороший автоматический режим, 88 Мб встроенной памяти, набор сюжетных программ на все случаи жизни и возможность съемки пуль в полете (120 двухмегапиксельных кадров в секунду). В стандартном режиме серийной съемки камера выдает по 5 кадров в секунду при полном разрешении (правда, результат сохраняется в один архивный файл формата MP, что не очень удобно).

И последнее — в новинке есть функция расширения динамического диапазона. Камера быстро делает два снимка: один засвеченный, другой недодержанный, а затем сводит их по методу HDR. В итоге тени выправляются, а светлые зоны не выбиваются. ● ***17 000 руб., www.ricoh-foto.ru***

Волшебный пульт

Технические характеристики ● **Количество команд:** распознает 13 различных жестов ● **Функционал:** работает со всеми бытовыми приборами, поддерживающими ИК-связь ● **Питание:** работает от батареек, входят в комплект

За оригинальностью исполнения сейчас гонится всякий, но в этом месяце лучшие, бесспорно, инженеры **The Wand Company**: они придумали пульт управления в виде волшебной палочки. **Kymera Magic Wand** без труда заменит стандартный ИК-пульт телевизора, музыкального центра или любого другого устройства. Благодаря встроенному акселерометру штучка распознает до 13 различных жестов: описав в воздухе круг, можно переключить каналы или дорожку, помахав вверх-вниз — прибавить и убавить громкость и т.д. Жаль, в инструкции не написано, как превратить телевизор в тыкву — этому фокусу придется обучаться самостоятельно. ● ***3000 руб., www.thewandcompany.com***

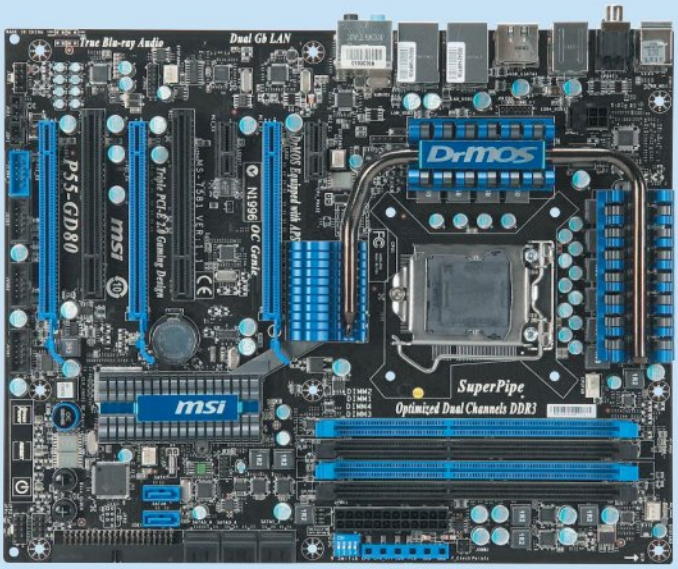
Материнка для разгона

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i5 и Core i7 под Socket 1156 (Lynnfield и Clarkdale) ● **Чипсет:** Intel P55 ● **Оперативная память:** 4 разъема DDR3-800/1066/1333 (до 16 Гб) ● **Сетевой адаптер:** 2x 1 Гбит/с (Realtek RTL8111DL) ● **Аудио:** 7.1, HDA (Realtek ALC889) ● **Слоты расширения:** 2x PCI, 2x PCIe x1, 3x PCIe x16 ● **Задняя панель:** 2x PS/2, FireWire, eSATA, 7x USB 2.0, аудиоразъемы, LAN ● **Дисковый массив:** IDE, 8x SATA II ● **Формфактор:** ATX (244x305 мм)

MSI P55-GD80 — старшая модель линейки материнских плат MSI на чипсете **Intel P55** — совместима не только с недавно анонсированными 45-нм процессорами Intel **Lynnfield**, но и с будущими 32-нм **Clarkdale**. Плата поддерживает оперативную память DDR3-800/1066/1333 и позволяет отслеживать напряжение на процессоре, памяти и чипсете.

Еще у MSI P55-GD80 есть индикатор POST-кодов — с его помощью можно выявлять неисправные комплектующие во время загрузки и отслеживать температуру процессора. Кроме того, предусмотрены кнопки clr CMOS для сброса настроек BIOS, Direct OC Base CLOCK для управления базовой частотой процессора, OC Genie для активации автоматического разгона, а также сенсорные Power, Reset и Green Power. Помимо стандартного набора шлейфов, в комплект поставки входят кабели для подключения мультиметра и две планки для задней стенки корпуса: одна с парой портов USB, другая — с парой eSATA.

Первые тесты MSI P55-GD80 показали, что она может разогнать процессор до 220 МГц по базовой частоте (BCLK). MSI P55-GD80 официально поддерживает 3-way SLI, но — честно предупреждаем — если установите все три видеокарты, то не сможете воспользоваться ни одним из разъемов PCIe x1 и PCI. ● ***7600 руб., www.oldi.ru***



Производительная видеокарта по цене Radeon HD 4870

Технические характеристики ● **Видеочип:** ATI Radeon HD 5770 (Juniper XT) ● **Техпроцесс:** 40-нм ● **Площадь чипа:** 166 мм² ● **Количество транзисторов:** 1,04 млрд ● **Количество потоковых процессоров:** 800 ● **Частота чипа:** 850 МГц ● **Частота памяти:** 4800 МГц ● **Память:** GDDR5, 1 Гб ● **Шина памяти:** 128 бит ● **Версия DirectX:** 11 ● **Задняя панель:** 2x DVI, HDMI, DisplayPort ● **Энергопотребление:** 108 Вт (под нагрузкой) ● **Интерфейс:** PCIe 2.1 x16

Sapphire обновила линейку видеокарт среднего класса: на смену морально устаревшей **Radeon HD 4870** пришла **Radeon HD 5770**. По возможностям плата не отстает от флагмана AMD — **Radeon HD 5870** (читайте наше тестирование на соседних страницах): поддерживает долгожданный **DirectX 11**, шейдеры пятой версии и технологию **Eyefinity**, которая позволяет подключить три монитора одновременно — на задней панели платы есть пара портов DVI, разъемы HDMI и DisplayPort.

В первых тестах Sapphire Radeon HD 5770 продемонстрировала производительность на уровне Radeon HD 4870, опередив **GeForce GTS 250** и немного уступив **GeForce GTX 260**. Кстати, в комплект поставки входит купон на бесплатное скачивание игры **Colin McRae DiRT 2**, которая позволит вкусить прелести DirectX 11 и шейдеров версии 5.0. ● ***5000 руб., www.sapphiretech.com***

Идеальный прибор для моддинга

Технические характеристики ● **Скорость вращения:** от 5000 до 35 000 об/мин ● **Функционал:** определяется насадками; совместим с большинством насадок для инструментов Dremel

Те, кто хотя бы раз пытался самостоятельно изменить дизайн своего системника, мышки или, скажем, клавиатуры — то есть занимался моддингом, представляют себе, сколько разнообразных инструментов для этого нужно. Лобзики по металлу, разномастные шкурки, полироли, резаки, напильники и много чего еще. У профессиональных же моддеров дом просто завален инструментами. Но их число можно сильно сократить за счет мультифункциональных приборов.

Компания **Dremel**, которая уже много лет подряд изготавливает всевозможные дрели, горелки, сверла и прочий инструмент для доморощенных и профессиональных самоделкиных, выпустила **Dremel 4000**, который тут же получил широкую популярность именно в моддерской среде — и неспроста. Этот похожий на шуруповерт приборчик умеет шлифовать, шкурить, зачищать, делать тонкие пропилы, разрезать листовой металл и гравировать. И даже если вы не собираетесь превращать свой компьютер в произведение искусства, такая штука всегда пригодится в хозяйстве. При этом цена чудо-машинки совсем небольшая, за обычную дрель иногда просят больше. ● ***2400-4500 рублей*** в зависимости от комплектации, список дилеров на сайте ***http://dremeleurope.com/ru***

Интернет-яйцо

Технические характеристики ● **Связь:** Wi-Fi IEEE 802.11 b/g, WiMAX 802.16e-2005 ● **Частотный диапазон:** 2,4 ГГц (Wi-Fi), 2,5-2,7 ГГц (WiMAX) ● **Мощность сигнала:** 3 мВт (Wi-Fi), 200 мВт (WiMAX) ● **Радиус действия:** до 15 метров ● **Источник питания:** 2800 мАч ● **Время работы без подзарядки:** до 6 часов ● **Антенна:** встроенная ● **Размеры:** 62x110x28 мм ● **Вес:** 130 г

С **Yota Egg** можно создать интернет-оазис в любом месте — в квартире, в офисе, в автомобиле или на скамейке в парке. Каким образом? А просто устройство подключается к сети **WiMAX** и открывает доступ в интернет любой технике с поддержкой **Wi-Fi**, будь то ноутбук, смартфон или игровая консоль. Через панель настроек можно задать название точки, открыть/закрыть порты и установить пароль для ограничения доступа. Само «яйцо» питается от аккумулятора и при низкой загрузке время автономной работы достигает шести часов. Подзарядка — от сети переменного тока или от USB-порта компьютера.

Недостатки? Yota Egg стоит на 4000 рублей дороже обычного модема **Yota**, который обеспечивает ту же функциональность при использовании ноутбука в качестве роутера. И еще: сама Yota работает только в Москве, Санкт-Петербурге, Уфе, Краснодаре и Сочи. ● ***6000 руб., www.yota.ru***

Мышка-кодировщик

Технические характеристики ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Число кнопок:** 2 основных, 2 боковых, 1 дополнительная ● **Разрешение:** 1600 dpi ● **Частота:** 2,4 ГГц ● **Дистанция работы:** до 10 м ● **Вес:** 60 г ● **Питание:** две пальчиковых батарейки ● **Цвет:** красный, желтый, зеленый, серебристый

Wireless Encryption Mouse — крайне необычная мышь: за скромной внешностью скрывается самый настоящий криптограф. Все дело в том, что миниатюрный приемник (тот, что вставляется в USB-порт) этого беспроводного грызуна автоматически умеет кодировать и скрывать любые папки на вашем компьютере. Код зашит прямо в устройство, так что программными средствами выудить информацию никак не получится — даже если у вас украдут ноутбук.

Во всем остальном Encryption Mouse мало чем отличается от других ноутбучных мышек. Работает на частоте 2,4 ГГц, не врет на дистанции до 10 метров, dpi — 1600, весит всего 60 граммов (очень удобно таскать в кармане). Питается мышка от двух пальчиковых батареек, приемник удобно прячется в днище устройства. Кстати, в отличие от большинства своих миниатюрных собратьев у мышки-кодировщика есть две боковые кнопки, и некоторые даже умудряются играть с ее помощью в стратегии и шутеры. Цена при этом вполне демократичная — всего $25 плюс наценка за доставку в Россию (у нас мышь пока не продается). ● ***725 руб., http://usb.brando.com***

Держатель для наушников

Технические характеристики ● **Материал:** силикон ● **Размеры:** 55x25x6 мм ● **Вес:** 6,2 г ● **Цвет:** розовый, бежевый, зеленый, черный, белый

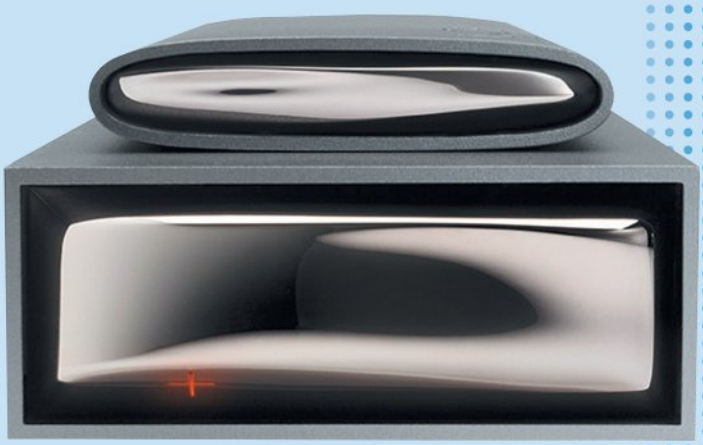
Всем известна ситуация, когда вы лезете в карман за наушниками для **iPod**, а вместо них вытаскиваете клубок проводов, свалявшихся так, как будто в кармане у вас целая ткацкая фабрика. Потратив несколько минут на распутывание, вы наматываете провод на картонку или скрепляете резинкой, — но это не помогает, в следующий раз узлов становится еще больше.

Чехол для наушников **Bone iRoll** и держатель кабеля **Bone Wrap** элегантно решают проблему запутавшихся проводов. Bone iRoll сделан в виде футлярчика: вокруг его основания обматывается кабель, а по обе стороны кладутся сами наушники. Косточка Bone Wrap устроена еще проще: вы просовываете провод в отверстие на одной стороне косточки, накручиваете его на середину и фиксируете конец на другой стороне.

Оба аксессуара очень легкие и сделаны из силикона со специальным грязеотталкивающим покрытием — оно, кстати, еще и очень приятно на ощупь. ● Bone iRoll — ***170 руб.***, Bone Wrap — ***50 руб.***, ***buro.ru***

Дизайнерский винчестер

Технические характеристики ● **Емкость:** 1 и 2 Тб ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Размеры:** 115x195x52 мм ● **Вес:** 1,38 кг



Перед тем как создать **LaCie Starck Desktop**, дизайнер Филипп Старк явно пересматривал фильмы середины 80-х — откуда еще может прийти идея такого сюрреалистического съемного жесткого диска? В рамки геометрически правильного алюминиевого корпуса заключена бесформенная субстанция, которая по задумке создателя должна вызывать ассоциации с магмой. И хотя бесформенная только фронтальная панель, кажется, что внутри и правда плещется светящаяся раскаленная магма. А на передней стенке корпуса на самом деле находится двухцветный светодиодный индикатор и программируемая сенсорная панель.

Модель доступна в версиях емкостью 1 и 2 Тб. Интерфейс — USB 2.0, скорость перекачки — до 60 Мбайт/с. Единственное но — для нормальной работы накопителю требуется внешний источник питания. Хотя у LaCie Starck Desktop есть младший брат — **LaCie Starck Mobile** (с винчестером 2,5 дюйма, емкостью 320 и 500 Гб, цена — $100 и $140 соответственно), для него дополнительное питание не требуется. ● ***$130*** и ***$250*** в зависимости от емкости, ***www.lacie.com***

Акустическая система за приемлемые деньги

Технические характеристики ● **Мощность:** 50 Вт (RMS) ● **Частотный диапазон:** 20-20000 Гц ● **Соотношение сигнал/шум:** 85 дБ ● **Динамики:** два 102-мм и один 25-мм в каждой колонке ● **Размеры:** 182x380x145 мм ● **Вес:** 7,24 кг

Genius славится бюджетной акустикой — с этим брендом ассоциируются простенькие «пищалки» и пластиковые комплекты 2.1/5.1. Но, оказывается, есть в модельном ряду компании и стоящие колонки — например, **Genius SP-HF1800A**.

Колонки выполнены в корпусах из МДФ. В каждой — по два 102-мм и одному 25-мм динамику. Органы управления, разъем для наушников и линейный вход вынесены на переднюю панель одной из колонок. На задней стенке — дополнительные разъемы для подключения к телевизору, компьютеру или игровой приставке.

Мощность комплекта — 50 Вт. Это не много, но вполне достаточно для игр и комфортного прослушивания музыки в комнате средних размеров. И хотя в ценовой категории «до 2000 рублей» у SP-HF1800A много конкурентов, пылиться на полках магазинов комплект вряд ли будет. ● ***1800 руб.***, ***www.tovarpost.ru***

Планшет с мультитачем

Технические характеристики ● **Рабочая область:** 125x85 мм ● **Координатное разрешение пера:** 2540 линий на дюйм ● **Уровней давления пера:** 1024 ● **Максимальная высота пера над планшетом:** 16 мм ● **Скорость отслеживания, перо:** 133 точки в секунду ● **Скорость отслеживания, планшет:** 50 точек в секунду ● **Количество клавиш:** 4 на планшете, 1 на пере (качелька) ● **Интерфейс:** USB ● **Длина кабеля:** 1,5 м ● **Размеры:** планшет 248x176x8,5 мм, перо 154x11,8 мм ● **Вес:** планшет 360 г (Pen & Touch), перо 15 г

Если вы хотя бы раз работали с графическим планшетом, то знаете, как не хватает этим устройствам банальной функции — управления пальцем, а лучше сразу двумя. Обязательно приходится брать в руки электронное перо и перемещать курсор на экране с его помощью. И если раньше перо, заменившее мышку, казалось манной небесной, то теперь, когда функция мультитач давно задействована в других устройствах, даже немного обидно.

Wacom первой выпустила планшеты с мультитачем, обновив свою линейку **Bamboo**. В ней появятся модели **Touch**, **Pen**, **Pen & Touch** и **Fun**. Первая поддерживает только мультитач, то есть работает вообще без пера. Вторая, соответственно, мультитач не поддерживает, а умеет работать только с электронной ручкой. Pen & Touch поддерживает обе функции: мультитач работает, пока вы держите на планшете пальцы, но стоит поднести перо — и управление будет передано ему. Модель Fun (выпускается в формате A4 и A5) — это расширенная версия Pen & Touch с дополнительными мультимедийными функциями.

По сути, с выходом новых устройств произошла маленькая революция в планшетном мире. До этого «таблетки» выбирали либо художники и дизайнеры (они покупали профессиональные модели), либо люди, которым пером работать удобней, чем мышью. Мультитач же — это скорее не альтернатива мышке, а дополнение к ней. Касанием руки можно выбрать ярлык, открыть меню или запустить приложение, а двумя пальцами — вращать картинки, пролистывать презентации, прокручивать блоги и таблицы, открывать-закрывать сайты. Единственное, что пока смущает, — это цена. Даже за самую простую «таблетку», поддерживающую лишь мультитач, придется выложить около трех тысяч рублей.

В комплекте с планшетами идет несколько программ, **Bamboo Minis**: **Drawtweet** позволяет быстро загрузить рисунок в Twitter, **Doodler** заменяет блокнот и клейкие записки, а **Zzing** научит вас... ну да, играть мелодии на трех наполненных водой стаканах, постукивая по ним пером. ● Bamboo Pen — ***2700 руб.***, Bamboo Touch — ***3400 руб.***, Bamboo Pen & Touch — ***4200 руб.***, Bamboo Fun Small A6 — ***5400 руб.***, Bamboo Fun Medium A5 — ***8100 руб.***, ***http://deepstore.ru***

AMD БЬЕТ ПЕРВОЙ

Тестирование видеокарты PowerColor Radeon HD 5870

Дмитрий Колганов

Раз в полтора-два года лбами сталкиваются два гиганта — **AMD** и **NVIDIA**. Последний раз мы судили их, когда вышли **GeForce GTX 2x0** и **Radeon HD 4xx0**, — и признали ничью. Но сегодня AMD вновь наносит удар: на рынке появилась **Radeon HD 5870**. Образцы новой видеокарты в России можно пересчитать по пальцам, но нам удалось раздобыть предпродажный вариант **PowerColor Radeon HD 5870** — в полной комплектации и со свежими драйверами. Мы сравнили новинку с **Radeon HD 4870 X2** и **GeForce GTX 295** — и вот что получили.

Шуршим упаковкой

Radeon HD 5870 длиннее Radeon HD 4870 X2 на пару сантиметров — это видно даже невооруженным глазом. Виновата система охлаждения: она осталась прежней — привычная турбина забирает воздух из корпуса, прогоняет его через всю карту и выбрасывает за пределы компьютера, — но металлический кожух кулера не просто закрывает всю поверхность платы, а немного выступает за ее пределы, добавляя лишние сантиметры.

В то же время отверстие для выброса горячего воздуха уменьшилось в два раза из-за того, что появились дополнительные выходы на мониторы. Radeon HD 5870 оснащена двумя DVI, одним DisplayPort и одним HDMI — всего можно подключить до трех дисплеев. Их поддерживает технология **ATI Eyefinity** — и сегодня это единственный способ поиграть на трех экранах разом. В пике видеокарта способна обеспечить разрешение 8192x8192 — это больше, чем могут выдать три 30-дюймовых монитора.

Драйверы для HDMI-выхода AMD обещает в скором времени обновить. Сегодня ни одна видеокарта (и даже аудиоплата!) не может выводить звук с лицензионных Blu-ray на домашние кинотеатры: на Blu-ray и звук, и видео защищены от копирования. Договориться с производителями плееров пока никто не может, но AMD собирается.

Еще на карте есть два разъема для организации CrossFire и пара питающих шестипиновых контактов. Чуда, кстати, не произошло: новый флагман AMD потребляет огромное количество энергии — 188 Вт. Даже больше, чем **Radeon HD 4890**, которая под нагрузкой требовала от 150 до 180 Вт. Зато в режиме 2D новая карточка снижает аппетит до 27 Вт, что по сравнению с 90 Вт у Radeon HD 4890 очень неплохо.

Парад технологий

К выпуску Radeon HD 5870 в AMD готовились заранее. Так, для нового графического процессора RV870, также известного как **Cypress**, подготовили 40-нм техпроцесс и даже обкатали его на чипах RV740 для плат **Radeon HD 4770** — в результате сегодня AMD получает приличный процент годных к работе кристаллов.

Несмотря на продвинутый техпроцесс, физические размеры графического процессора подросли. Площадь чипа увеличилась с 263 мм² у RV770 до 334 мм². Объясняется это просто: если в прошлом кристалле было 0,956 млрд транзисторов, то в Cypress установили 2,15 млрд. Сегодня это абсолютный рекорд, даже **NVIDIA GT200** на своих 576 мм² умещает всего 1,4 млрд транзисторов.

Дальше цифры только растут. Количество SIMD-массивов увеличили с 10 до 20 штук, выдали каждому из них по 16 потоковых процессоров, оснащенных 5 ядрами, — и получили 1600 потоковых ядер. Итак, Cypress, работающий на частоте 850 МГц, в идеальных условиях обеспечивает вычислительную мощность до 2,72 терафлопс. Кроме того, с удвоением количества SIMD удвоилось и число текстурных блоков — теперь их 80. Сюда же запишем и двойной набор блоков растеризации, отвечающих за заполнение картинки пикселями, — в Radeon HD 5870 их 32 штуки.

Пропускная способность тоже увеличилась — до 153,6 Гбит/с (могло быть и больше, но старая 256-битная шина накладывает свои ограничения). AMD продолжила выпускать платы с **GDDR 5** и установили на видеокарту 1 Гб памяти, добавив ей 1200 МГц скорости. Еще Cypress получил блоки для работы с тесселяцией, одним из главных нововведений DirectX 11. А вот блоки, отвечающие за интерполяцию, исчезли — теперь этим будут заниматься потоковые процессоры. Правда, AMD так и не смогла научить Radeon HD 5870 обрабатывать больше одного треугольника за проход, а это главное ограничение всех видеокарт, в которое и упирается производительность.

Великий и ужасный

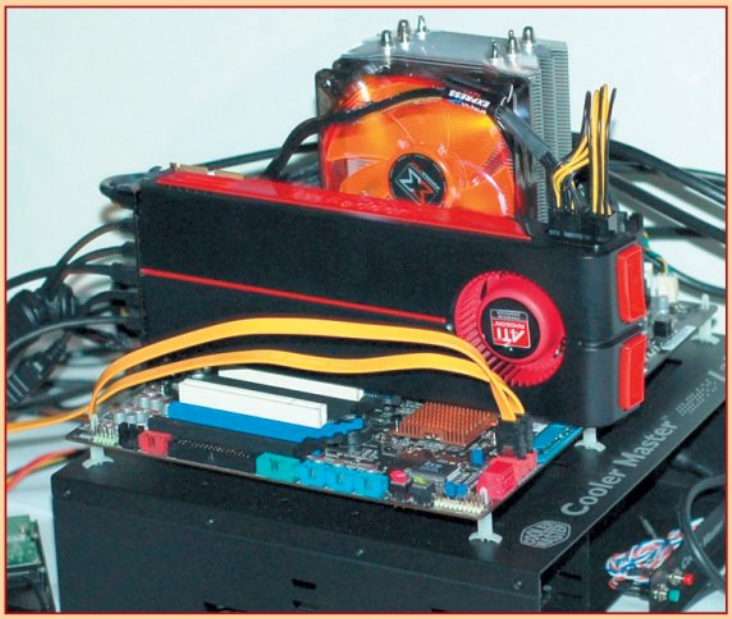
Производительность Radeon HD 5870 мы, конечно, оценивали по старым бенчмаркам, оставшимся от игр, выпущенных под DirectX 9 и 10. Однако не рассказать о DirectX 11, слухи о котором ходят с самого анонса Windows 7, нельзя.

Предполагалось, что **Microsoft** запустит Windows 7 и DirectX 11 одновременно. Но компания помнит старые промахи: DX11 появится только через несколько месяцев, и менять ОС не придется — API будет работать и с Windows Vista.

Куски текстолита у Radeon HD 5870 (сверху) и Radeon HD 4870 X2 одинаковые по длине, но у Radeon HD 4870 X2 значительно короче кожух кулера.

Три самые быстрые видеокарты современности (слева направо): GeForce GTX 285, Radeon HD 5870 и Radeon HD 4870 X2. Все вместе они весят больше пяти килограммов.

Процесс пошел



С выходом нового поколения видеокарт компания AMD меняет маркировку своих графических процессоров: теперь никаких игр с цифрами, только имена собственные. Серия называется Evergreen («Вечнозеленые»), и в нее входят процессоры Cypress («Кипарис»), Juniper («Можжевельник»), Redwood («Секвойя»), Cedar («Кедр») и Hemlock («Тсуга» — это американское хвойное дерево).

Итак, самый быстрый процессор, который ставят на Radeon HD 5870 и HD 5850, — Cypress. Juniper чуть послабее, на нем будут делать платы средней ценовой категории (около 7500 руб.) — это Radeon HD 5770 и HD 5750. Они тоже будут поддерживать Eyefinity и DX11, но при этом лишатся части вычислительной мощности: получат всего 1120 потоковых процессоров, 56 текстурных блоков и 128-битную шину памяти.

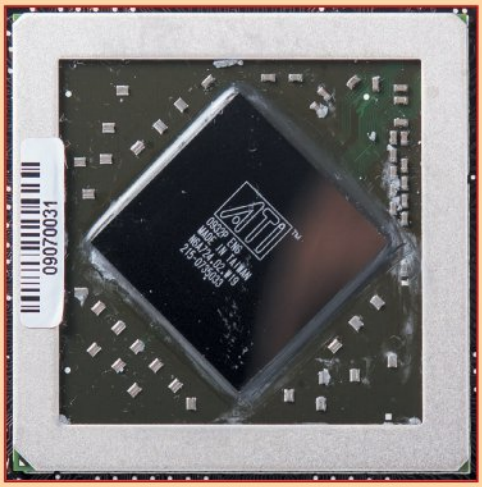
В 2010 году деление продолжится. Так, Juniper разделится на Redwood и Cedar, которые планируется перевести на 32-нм техпроцесс. Redwood будет работать на карточках серии Radeon HD 5600 (около 4500 руб.), Cedar — на Radeon HD 5500 (3000 руб.). Также нам должны представить Hemlock, который, предположительно, установят на Radeon HD 5870 X2.

Чем же хорош DirectX 11? Под него проще программировать: «Майкрософт» упростила сам язык API. Кроме того, DX11 потянут даже видеокарты среднего уровня, поэтому не придется собирать две версии под разные API, как раньше. Например, у **Devil May Cry 4** была отдельная версия для DX9 и отдельная — для DX10. Но главное — это, конечно, тесселяция, которая облегчит просчет многополигональных объектов.

Игры год от года становятся все сложнее и детализированнее. Улучшаются текстуры и освещение, увеличивается количество полигонов, но вместе с тем растут и затраты на разработку, а производительности средних компьютеров не хватает, чтобы просчитать всю эту красоту. Хуже всех приходится видеопамяти — ей не хватает

Как и раньше, найти отличия между изображениями, созданными с помощью старого DirectX и нового, крайне сложно.

Radeon HD 5850



Не каждый может позволить себе топовую видеокарту: Radeon HD 5870 всем хороша, но при цене от 12 000 рублей — дорогое удовольствие. К счастью, у AMD есть более приемлемое решение — Radeon HD 5850 за 7500 руб. В основе HD 5850 все тот же Cypress, потерявший в производительности совсем немного: два SIMD-процессора и 125 МГц в скорости кристалла; скорость работы памяти упала до 2 ГГц. Зато электроэнергии плата потребляет чуть меньше — 160 Вт. К сожалению, мы не успели получить на тесты рабочий образец этой видеокарты, но, по некоторым данным, она должна обогнать GeForce GTX 285.

пропускной способности. Тесселяция облегчит видеопамяти жизнь.

Задумка следующая. Вместо того, чтобы делать сложную детализированную модель весом в несколько мегабайт, разработчики создают легкий низкополигональный объект и загружают его в память видеокарты. Оттуда объект поступает на специальные блоки тесселяции, которые самостоятельно по определенным алгоритмам досчитывают модель и накачивают ее полигонами — в итоге память разгружается, ведь ей больше не нужно хранить лишнюю информацию.

Кроме того, тесселяция решит проблему с уровнем детализации. Представьте, что в игре вы находитесь в лесу. На коре деревьев видны червоточины, листья колышутся на ветру, по веткам прыгают белки. Но вот вы выходите в поле. Лес остается далеко позади, белки давно пропали из виду. Игра знает это и, чтобы сэкономить ресурсы видеокарты, подменяет высокополигональные модели деревьев более простыми — вы ведь уже отошли на приличное расстояние и явно не будете рассматривать червоточинки. Казалось бы, здорово! Но,

Отверстия сзади тут для красоты — системе охлаждения они не нужны.

Radeon HD 5870 оснащена выходом DisplayPort, который в будущем станет стандартным портом видеокарт.

во-первых, разработчикам приходится создавать и хранить сразу несколько версий одного объекта. Во-вторых, если медленно удаляться от леса и смотреть в это время на деревья, момент подмены легко заметить.

DirectX 11 справится и с этим. Теперь девелоперы смогут загружать самую простую модель, а ее масштабированием будет заниматься видеокарта, плавно снижая или повышая детализацию. Плюс к этому она сама будет изменять освещение и накладывать текстуры на модель, что, опять же, избавит художников от лишней работы.

Интересно, что тесселяция появилась еще в 2001 году — первой технологию представила ATI, потом подтянулась и NVIDIA. Но так как реализация технологии у компаний различались, то и сам метод особой популярности не приобрел, ведь разработчикам приходилось писать код под две линейки видеокарт сразу — с выходом DX11 процесс унифицируют. Поддерживать тесселяцию, кстати, должны будут и все порты с Xbox 360, где ее используют с самого выхода консоли.

Еще один процессор

Еще одна инновация DX11 — **Compute Shader**, своеобразный вариант NVIDIA **CUDA**. Технология CUDA, если помните, научила видеокарты брать на себя часть задач центрального процессора: кодировать видео, заниматься расчетами в математических программах и т.д. Подобное решение есть и у AMD — называется **Brook+**, — но продвигается не так интенсивно. Естественно, «Майкрософт» предложила свой вариант использования GPU для общих вычислений — и первая его реализация появилась как раз в DX11.

Compute Shader ориентируется в первую очередь на игры: планируется, что он свалит на плечи видеокарты расчеты физики или искусственного интеллекта, займется постобработкой — например, будет на финальном этапе накладывать эффекты HDR. А так как NVIDIA вместе с **Intel** активно продвигают использование слабых видеокарт именно для расчетов физики, Compute Shader может прийтись к месту.

Что готовит нам NVIDIA

В начале 2010 года Radeon HD 5870 получит мощного конкурента — видеокарты NVIDIA на новой архитектуре **Fermi**, названной так в честь лауреата Нобелевской премии итальянского физика Энрико Ферми. Неофициально NVIDIA Fermi называют GT300, но нам подтвердили в NVIDIA, что это не финальная маркировка.

Про новую линейку видеокарт от NVIDIA известно совсем немного. Fermi — это новая платформа, которая изначально создавалась для вычислений, а не только для обработки графики. Как и Radeon HD 5870, GT300 будет создаваться по 40-нм техпроцессу, но транзисторов у него будет почти в полтора раза больше — 3 млрд. В топовом варианте также будет 512 потоковых процессоров (в Fermi их называют **CUDA Cores** — ядра оптимизированы для расчетов GPGPU). Потоковые процессоры объединят в кластеры по 32 штуки в каждом (в GT200 их было по 8 процессоров). Каждый из массивов будет оснащен своей кэш-памятью, и использоваться она будет не только для хранения текстур, но и для информации общего назначения. Работа с кэш-памятью вообще сильно переработана: в NVIDIA предполагают, что предполагают, что многоуровневый кэш позволит в несколько раз увеличить эффективность вычислений.

Кроме того, NVIDIA наконец переведет свои видеокарты на GDDR5 — для этого GT300 научили понимать 64-разрядную адресацию. GDDR5 сможет работать с объемами до 6 Гб на частоте в 4000 МГц. Конечно, реализовано это будет не скоро, первые GT300 появятся всего с 1,5 Гб GDDR5 на борту, но перспектива все равно впечатляет.

Разумеется, GT300 дружит с DX11 и будет продолжать поддерживать все фирменные технологии NVIDIA — аппаратное ускорение физики, создание стереоскопических эффектов, Ray tracing и т.д.

К сожалению, эти крохи информации — все, что известно на сегодня о GT300. NVIDIA даже не разглашает сведения о скорости работы в играх. Но зато внимание к GT300 она привлекла будь здоров: только подумайте, даже производители суперкомпьютеров поговаривают, что с Fermi можно добиться куда более высокой скорости работы, чем обеспечивают сегодняшние вычислительные центры.

Потоки информации

Последнее нововведение DX11 — параллельные потоки. Как это ни странно, но разработчики игр так и не научились загружать четырехъядерные **Core i7** на полную катушку. Обычно основной поток данных ложится на одно ядро, а остальные занимаются «мелочевкой» вроде звука или физики. В DX11 появится функция, которая позволит загрузить одно ядро расчетом результатов рендеринга, другое — HDR, третье — работой с драйверами и т.д. Что интересно, эту функцию собираются подключить и к старым DX10 и DX10.1 — после патчей некоторые игры заработают значительно быстрее.

Также в DX11 есть множество более мелких функций. API научили более эффективно сжимать текстуры; добавили поддержку HDR, LDR и Shader Model 5.0 — с ними вода в играх станет еще красивее.

Тестовый стенд

Для тестирования Radeon HD 5870 мы собрали очень мощный компьютер. В его основу легла материнская плата от **Foxconn** на базе чипсета **Intel X58**. Ее мы оснастили процессором **Core i7 920**, разогнанным с 2,67 до 3,2 ГГц. На охлаждение процессора поставили **Cooler Master Hyper N620** и добавили три

Сегодня к Radeon HD 5870 можно подключить только три монитора, но в скором времени их число должно удвоиться.

планки оверклокерской памяти **Kingston HyperX DDR3-1600** общим объемом 6 Гб. У нас открытый стенд, поэтому проблем с установкой длинной PowerColor Radeon HD 5870 не возникло: потребовалось только вставить ее в PCIe x16 и подсоединить пару шестипиновых кабелей питания. Работало все это под управлением 64-битной Windows Vista Ultimate.

Новинка сравнивалась с AMD Radeon HD 4870 X2 и NVIDIA GeForce GTX 295. К сожалению, новую видеокарту опознали не все бенчмарки и нам пришлось отказаться от **3DMark Vantage** в пользу менее принципиального **3DMark06** (синтетические тесты мы прогоняли в стандартном режиме, установленном разработчиками). А к играм — их у нас было четыре: **Crysis**, **Resident Evil 5**, **Call of Juarez: Bound in Blood**, Devil May Cry 4 — мы подошли с особой ответственностью. Мы отказались от прогона в режимах без сглаживания и фильтрации и самым простым вариантом установили 1680x1050, AF x16, AA x4.

Работаем

Перед тем как мы перейдем к разбору результатов тестов, расскажем о наших впечатлениях от работы с Radeon HD 5870. Первое, что мы заметили, так это тишина при запуске системы. Если раньше все AMD-видеокарты при включении компьютера вовсю раскручивали вентиляторы и снижали обороты только после загрузки Windows, то Radeon HD 5870 работает бесшумно.

А вот **ATI Catalyst Control Center** остался прежним. Перед нами одно главное окно, а все опции убраны в два выпадающих списка. Первый — это настройки графики и монитора, в которых, в сущности, ничего не изменилось. Второй список, Hydra, появился не так давно. Здесь можно настроить сразу несколько рабочих столов и привязать каждую программу к определенному месту на экране.

Напоследок отметим, что мы установили финальную версию драйверов (на тот момент — 8.66 RC6) и никаких проблем во время тестов не возникло.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

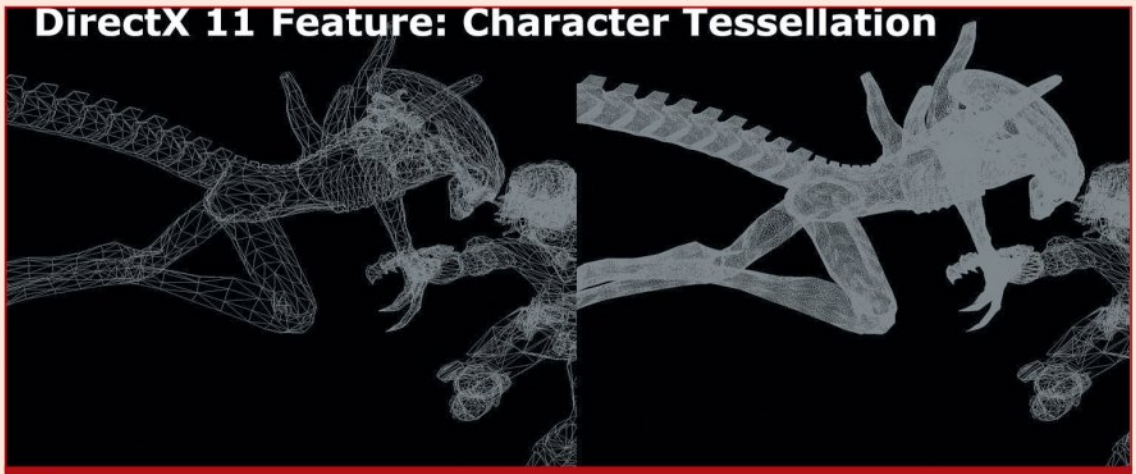
	PowerColor Radeon HD 5870	Radeon HD 4870 X2	GeForce GTX 295
Ядро	RV870, Cypress	RV780	GT200b
Количество транзисторов	2,15 млрд	2x 0,956 млрд	2x 1,4 млрд
Техпроцесс	40-нм	55-нм	55-нм
Количество потоковых процессоров	1600	2x 800	2x 240
Частота графического ядра	850 МГц	750 МГц	576 МГц
Частота потоковых процессоров	850 МГц	750 МГц	1242 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 2x 1 Гб	GDDR3, 1792 Мб
Частота памяти	4800 МГц	3600 МГц	1998 МГц
Шина данных	256 бит	256 бит	448 бит
Количество текстурных блоков	80	2x 40	2x 80
Количество блоков растеризации	32	2x 16	2x 28
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена (на октябрь 2009 года)	от 12 000 рублей	от 15 000 рублей	от 14 500 рублей

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

3DMark06				
	SM2.0	SM3.0	CPU	Overall
PowerColor Radeon HD 5870	**6678**	8362	**4766**	17300
Radeon HD 4870 X2	6546	8290	4752	17106
GeForce GTX 295	6521	**9063**	4763	**17784**

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

	PowerColor Radeon HD 5870	Radeon HD 4870 X2	GeForce GTX 295
Crysis 1.2.1			
High, 1680x1050, AA x4, AF x16	50	40,01	**51,34**
High, 1920x1080, AA x4, AF x16	**45,87**	35,52	45,02
High, 1680x1050, AA x8, AF x16	**54,86**	42,25	49
High, 1920x1080, AA x8, AF x16	**47,8**	37,69	44,34
Devil May Cry 4 (SC2)			
1680x1050, AA x4, AF x16	148,06	184,1	**197,9**
1680x1050, AA x8, AF x16	140,46	**173,59**	165,13
Call of Juarez: Bound in Blood			
1680x1050, AA x4, AF x16	**72**	65,5	44,3
1920x1080, AA x4, AF x16	**67,1**	20	60,1
1680x1050, AA x8, AF x16	**70,3**	39,9	53,1
1920x1080, AA x8, AF x16	**65,7**	22,1	54,3
Resident Evil 5			
1680x1050, AA x4, AF x16	**101,8**	96,3	93,5
1920x1080, AA x4, AF x16	**98,2**	95,2	91,8
1680x1050, AA x8, AF x16	**96,2**	96	93,9
1920x1080, AA x8, AF x16	**95,5**	95,1	90,6



Тесселяция в действии: обратите внимание, насколько увеличилось количество полигонов за счет новой технологии DirectX 11.

На сладкое

Наконец мы подошли к самому интересному — тестам производительности. Первым мы запустили Crysis, поставив сразу 1920x1080 с AFx16 и AAx8, — и игра без тормозов прошла тестовый уровень с показателем 50 кадров в секунду. А при таких настройках это, без сомнения, рекорд. Остальные тесты только подтвердили однозначное лидерство Radeon HD 5870.

Наиболее полно карточка раскрывается на новых играх: в Call of Juarez: Bound in Blood наша Radeon HD 5870 обогнала GTX 295 на 11 кадров. А ведь это — внимание! — на 35% быстрее двух GeForce GTX 285! В других играх прирост скорости был примерно такой же — 10-15%. Не репрезентативен только тест Devil May Cry 4: версия под DX10 отказалась работать с Radeon HD 4870 X2 и GeForce GTX 295, и на этих карточках пришлось запустить версию под DX9 — вот и кадров они набрали существенно больше.

Рано радоваться?

AMD, конечно, сделала огромный шаг вперед. Radeon HD 5870 можно сравнивать с Radeon HD 4870 X2 — карты обладают практически одинаковыми характеристиками, но при этом HD 5870 выдает куда более высокие результаты. Конечно, двойного прироста производительности не произошло, но Radeon HD 5870 — первое одночиповое решение, на котором Crysis работает без тормозов, и это говорит о многом.

Кроме того, AMD ведет грамотную ценовую политику. Официальная цена топовой видеокарты — $400 (около 12 000 руб.). Конечно, у нас эту цифру поднимут до 14 000-15 000 руб., но только на первое время. Вспомните, что флагманы от NVIDIA стоили в начале продаж никак не меньше 18 000 руб.

Однако победу AMD нельзя назвать однозначной. Новое поколение Radeon HD 5xx0 вышло слишком рано — с появления прошлой серии, Radeon HD 4xx0, прошло меньше полутора лет. Куда торопится AMD — понятно: она старается закрепиться на рынке видеокарт нового поколения, ведь очень скоро ей придется принять удар NVIDIA, которая вовсю готовится к запуску GT300 и обкатывает новый техпроцесс на GeForce GT 220 и 210.

Скорее всего, к выходу GT300 компания AMD подготовит **Radeon HD 5870 X2**, которая должна будет удержать лидерство в производительности. Плюс к выходу GT300 у AMD будет налаженное производство видеокарт и стабильные драйверы, в то время как NVIDIA еще долго придется бороться с мелкими ошибками. К тому же AMD постарается обосноваться в среднем и низком ценовом сегменте: совсем скоро в продажу должны поступить Radeon HD 5850 и HD 5770. В общем, начало года будет жарким, — а в конце этого года видеокарты быстрее PowerColor Radeon HD 5870 просто не найти. ■

Новейшая история

После грандиозного успеха **GeForce 8800 GTX** NVIDIA немного промахнулась с маркетинговой политикой и устроила дикую неразбериху на рынке видеокарт. Для начала она выпустила серию **GeForce 9800**, которая, по сути, была просто чуть обновленной версией предыдущего поколения. Успешно продав запасы старых кристаллов, буквально через несколько месяцев калифорнийцы представили полноценное новое поколение с флагманом **GeForce GTX 280**. Карточка получилась на удивление мощная, и NVIDIA, не ожидая подвоха от конкурентов, взвинтила цены до запредельного уровня.

AMD в тот момент была, мягко говоря, не в лучшем положении. Серия **Radeon HD 38x0** не отличалась высокой производительностью и продавалась только в среднем ценовом сегменте. **Radeon HD 3870 X2** тоже звезд с неба не хватала, ничего особенного от AMD не ждали. И тут, сразу после выхода GTX 280, AMD выпустила Radeon HD 4870. И пусть это были не самые быстрые видеокарты в мире, зато продавались они по очень привлекательной цене. По скорости Radeon HD 4870 на 25-30% отставала от топовой GTX 280, но стоила чуть ли не в полтора раза дешевле — и это притом, что лишняя производительность GTX 280 в играх на тот момент особенно и не требовалась. Нетрудно догадаться, что Radeon HD 4870 были нарасхват.

Такой удар NVIDIA пережила с трудом. В кратчайшие сроки она сбросила цены на свои флагманы и опять промахнулась — вышла Radeon HD 4870 X2, которая тут же отобрала у GTX 280 звание самой быстрой видеокарты в мире. Конечно, потом появилась GeForce GTX 295 и NVIDIA вздохнула свободнее, но факт остается фактом — однажды перехватив лидерство у NVIDIA, AMD уже не остановится.

Мал золотник да дорог

Кому нужна PSPgo

Алена Ермилова

В начале лета **Sony** анонсировала новую модель **PlayStation Portable** (PSP) — **PSPgo**. Новая приставка — «дважды портативная PSP», как ее окрестили недоброжелатели, — должна была стать еще меньше, еще легче, и в целом... да, еще портативнее. Ради этого пожертвовали лишним сантиметром экрана, уменьшили и перетасовали все кнопки и, главное, отказались от UMD-дисковода. Фактически это значило, что Sony оставляет владельцев «полноценных» PSP с носом. Почему? Мы погоняли новую консоль — и вот к чему пришли.

Тучи над новой консолью

В конструкции PSPgo есть несколько кардинальных изменений. Во-первых, убран пресловутый UMD-дисковод, вследствие чего новая приставка стала вполовину меньше, на 40% легче **PSP-1000** и на треть меньше и 16% легче, чем **PSP-3000**. Во-вторых, PSPgo стала слайдером — сделано это, вероятно, чтобы уменьшить длину консоли. Дисплей поместили на верхнюю, сдвигающуюся панель, а под нее спрятали основные кнопки управления и стик. В-третьих, у приставки, наконец, появилась встроенная память — 16 Гб. По сравнению с обычной PSP, где встроенной памяти не было вовсе, это, конечно, много. Но в среднем по больнице 16 Гб — не самая большая цифра, ведь на консоли будут храниться не только фильмы и музыка, но и вся ваша игровая коллекция.

Игры скачиваются на PSPgo через сайт **PlayStation Network** (***http://ru.playstation.com/psn***), либо когда приставка подключена к компьютеру или PS3, либо когда вы подсоединились к беспроводной сети. Остальные изменения — новый тип карточки памяти, новый разъем для подключения к компьютеру, отсутствие mini-USB-порта на самой консоли — в целом не слишком важны, но для владельцев старых PSP принципиальны.

Понятно, что с таким набором обновок PSPgo была встречена в штыки. Примерно месяц после анонса бушевали хозяева «настоящих» PSP: пять лет они просили увеличить дисплей и добавить второй стик, а Sony не только сделала все наоборот, но даже убрала UMD-дисковод! Этого никто не ожидал: если дисковода нет на PSPgo, то его, скорее всего, не будет и в следующих моделях консоли. А это значило, что вся коллекция старых PSP-дисков отправлялась коту под хвост. В программу UMD-конвертации, по которой владельцам PSP полагалась цифровая копия купленной на диске игры, верили мало.

За пару недель до появления новой консоли в продаже возмутились магазины. Игровые сети Нидерландов, Австралии и Испании отказались закупать PSPgo, потому что игры для нее продавались только через официальный магазин Sony, — а это значило, что купивший PSPgo игрок автоматически переставал приходить в обыкновенный магазин за новыми UMD.

А когда первые, наивные (или точно все рассчитавшие?) покупатели обзавелись новой приставкой, разочарование постигло и их: программу UMD-конвертации Sony так и не запустила — более того, она даже не была уверена, появится такая программа в будущем или нет. Тучи над новой консолью продолжали сгущаться, и тут в игровой прессе появились первые рецензии, разом направившие общественное мнение в нужное русло.

Очаровательна, как iPhone

В PSPgo влюбляешься с первой же минуты. У нее есть одно особенное свойство, присущее едва ли десятку гаджетов на планете: ее все время хочется крутить в руках. Повертев PSPgo десять минут, вам уже ни за что не захочется возвращаться к обычной PSP — это все равно что пересесть в «шестерку», несколько лет проездив на иномарке. Новая консоль очаровывает, как два года назад многих очаровывал **iPhone**.

Возможно, все дело в размере и весе: PSPgo весит 150 г (чуть больше обычного телефона) и по размерам едва-едва обгоняет тот же iPhone — 128x69x16,5 мм против 110x61x12 мм. Возможно, на руку PSPgo играет формфактор — ведь известно, что владельцы слайдеров долго не могут наиграться с новым устройством, беспрестанно двигая верхнюю панель туда-сюда.

Слайдер у PSPgo, кстати, оснащен автодоводчиком, который работает в обоих направлениях. Пружина довольно тугая — наверное, чтобы консоль случайно не раскрывалась в кармане или сумке. Механизм, однако, небезупречен: на нашей консоли верхняя панель едва заметно люфтила вверх-вниз и ездила туда-сюда с неприятным свистом. Да и вообще к автодоводчику PSPgo надо привыкнуть. Чтобы открыть консоль, нужно не просто подтолкнуть пальцем верхнюю панель, а довести ее примерно до середины и продолжать придерживать, иначе она выстрелит вверх с громким пластиковым щелчком.

PSPgo заметно меньше и чуточку тоньше обычной PSP. Старая консоль по сравнению со слайдером кажется трактором или тяжеловозом.

Куда уехали кнопки?

Как уже говорилось, некоторые кнопки на PSPgo расположены не так, как на старых PSP. Регулятор громкости, например, сделан в виде качельки и вынесен на верхнюю плоскость корпуса — туда, где находятся шифты. Туда же убраны и кнопки, отвечающие за яркость дисплея и громкость. С непривычки нажимать их не очень удобно: во-первых, на ощупь они находятся тяжело, во-вторых, постоянно задеваешь шифты. Впрочем, кнопки громкости и яркости нужны явно не каждую минуту, и их перенос — не самая большая неприятность.

На сдвигающейся верхней панели находятся лампочки-индикаторы Bluetooth и WLAN, два динамика по обе стороны от экрана и кнопка PS. Непонятно, почему именно она, потому что толку от нее никакого. Когда слайдер закрыт, доступа к кнопкам навигации или стику все равно нет, и даже если вызвать меню кнопкой PS, то вам все равно придется раскрывать PSPgo, чтобы перемещаться в нем.

Куда логичнее было бы вынести на верхнюю панель кнопку Start — тогда можно было бы ставить музыку или фильм на паузу, когда консоль закрыта. Правда, и это не идеальное решение: если менять местами кнопки Start и PS, тогда на нижней панели рядом окажутся кнопки Select и PS, а у них функции примерно схожие. В общем, размещение кнопок на верхней панели спорное.

Основные навигационные кнопки находятся под дисплеем. Они стали заметно меньше, чем на оригинальной PSP, и ощутимо туже. Но это не вызывает дискомфорта даже поначалу: свободный ход у кнопок хороший, они не нажимаются случайно, но и не требуют особенного давления. Непродуманно сделаны только Start и Select. Они крохотные и находятся в таком неудобном углублении, что человек с большими руками вынужден нажимать их ногтем — пальцем он закрывает обе кнопки сразу.

Со всех сторон

Самое приятное — это крутить PSPgo в руках. Она кажется такой маленькой, такой игрушечной, что, когда у раскрывшегося слайдера неожиданно загорается дисплей, в это не сразу веришь. Однако это чудо техники очень противоречиво.

1 Все функциональные кнопки (громкость, яркость) вынесены на верх боковой панели. Место сэкономлено, но эргономика пострадала.

2 Слот под карту памяти почти не заметен и больше не выпадает, как на PSP. С 16 Гб встроенной памяти он едва ли вам понадобится.

3 На фотографии между верхней и нижней частью слайдера виден небольшой зазор. В жизни он, к счастью, не заметен и туда ничего не забивается.

4 Кнопка включения-выключения стала еще меньше и по-прежнему совмещена с кнопкой блокировки. Переключать ее в перчатках или не глядя очень неудобно.

5 Фактически дисплей где-то на сантиметр меньше, чем защитный пластиковый экран.

6 Вместо 4 разъемов на PSPgo их теперь всего два — под наушники и под все-все-все остальное.

Пока PSPgo доступна в двух цветовых решениях — белом и черном. На белой консоли следы пальцев заметны меньше.

Отдельного рассказа достойны шифты и стик — особенно стик. Владельцы больших консолей не раз требовали от Sony, чтобы она добавила второй стик на PSPgo. Он действительно здорово помогает в экшенах: одним стиком вы управляете персонажем, другим — камерой. Однако на PSPgo второй стик бы только мешал — нижняя панелька настолько маленькая, что вы непременно сталкивались бы большими пальцами. Да и разработчикам от такой конструктивной особенности спалось бы несладко, ведь тогда пришлось бы программировать отдельную систему управления для PSP и отдельную — для PSPgo.

Шифты остались на прежнем месте, однако у них появилась (возможно, чисто случайно) дополнительная функция — когда пальцы лежат на шифтах, PSPgo уравновешена. Слайдер очень хорошо сбалансирован, и раскрытая консоль не пытается перекувырнуться и выскользнуть, как это обычно происходит с телефонами-слайдерами.

Но если держать PSPgo за основание и давить на кнопки особенно ожесточенно, то есть риск, что консоль все-таки выпадет из рук. А когда вы заводите пальцы за сдвинутую верхнюю панель и кладете их на шифты, консоль сидит в руках как влитая. Придумано очень удачно: вы не чувствуете ее веса, но прекрасно ее контролируете — это особенно заметно в играх вроде **LocoRoco**.

Последние две кнопки — включения/выключения Wi-Fi и включения/выключения консоли — тоже никак не изменились, если только двигаться стали помягче. Жаль, что кнопка блокировки по-прежнему совмещена с кнопкой выключения: поддевать ее надо все так же аккуратно, и, если приложить слишком большое усилие, она, как и прежде, уезжает вверх и выключает, а не разблокирует консоль, — это здорово раздражает.

Невечный двигатель

Задняя панель PSPgo цельная. На ней есть две силиконовые вставки — благодаря им консоль не елозит по столу и не царапается. А вот крышки батарейного отсека нет: чтобы добраться до аккумулятора, приходится развинчивать корпус.

Это неудобно сразу по нескольким причинам. Во-первых, если вы лезете внутрь консоли, вы автоматически лишаетесь гарантии. Во-вторых, если консоль неожиданно перестала работать, вы не можете проверить, в чем дело, просто заменив аккумулятор (ведь причина может быть в нем, а не в самой консоли). Теперь придется тащиться в сервисный центр. В-третьих, отправляясь, скажем, в деревню или на рыбалку, вы не можете взять с собой несколько запасных аккумуляторов — и вот это действительно обидно, ведь противоречит самой идеи портативности. Кому нужна «дважды портативная консоль», которая потребует розетки через несколько часов работы? Кстати, время работы консоли не изменилось — это все те же 4-6 часов: прожорливого UMD-дисковода уже нет, но емкость батареи уменьшилась с 1200 до 930 мАч.

Еще одно неудобство, связанное с аккумулятором, — отсутствие точной информации о времени его работы: в подменю «Настройки системы» пропал пункт «Сведения о батарее», осталась только пиктограмма в правом верхнем углу экрана. Возможно, точные сведения о заряде батареи и не играют большой роли, если ее нельзя поменять на лету, но иметь дело с процентами было как-то удобнее.

Такой же, но меньше

Последнее в нашем списке, но не по значению изменение — это дисплей. Разрешение осталось то же, 480x272, но сам экран стал короче на целый сантиметр. Чтобы сохранить пропорции 16:9, Sony сделала внизу вставку с надписью «PSP», поэтому не обольщайтесь: картинка занимает не всю поверхность дисплея, снизу откушено еще миллиметров семь. Справедливости ради придется признать, что играть или смотреть фильмы это нисколько не мешает. Цвета яркие, линии не расплываются, да и экранчик не такой уж и маленький. Но само осознание, что на старой PSP он больше на полдюйма, а вообще-то мог бы быть еще больше, угнетает.

Кроме того, на экране по-прежнему остаются отпечатки пальцев, а в солнечный день на нем, как и раньше, ничего не разберешь. Цвета, кажется, стали чуточку глубже и естественней, но, возможно, это субъективное ощущение. То же самое и со звуком: он как будто немного громче, но замечаешь это не сразу.

Где брать игры...

Как игровая платформа PSPgo почти не отличается от PSP. Да, новая консоль маленькая, но ее удобно держать даже человеку с длинными пальцами. Рубиться в файтинги на ней по-прежнему сложно (экран скачет перед глазами так, что ничего не разобрать), но экшены, гоночные аркады, не говоря уже о квестах, на PSPgo играются отлично.

Единственная трудность, связанная с играми, — это загрузка из **PlayStation Store** (***http://ru.playstation.com/psn/store***). Планировалось, что люди будут скачивать игры напрямую на PSPgo через высокоскоростные беспроводные сети. Возможно, в Европе или Штатах так оно и есть (хотя на форумах полно жалоб на медленное и нестабильное беспроводное соединение). У нас же найти сеть со стабильным сигналом сложновато даже в Москве, а в Московской области и дальше так и вовсе нереально — поэтому в России игры на PSPgo еще долго будут загружаться через большую консоль или компьютер.

Однако и тут придется помучиться. Если раньше любой обладатель PSP мог пойти в магазин и купить любой понравившийся

Держать консоль в таком положении, конечно, никто не будет — кисти очень неудобно. Но именно в нем средний и безымянный пальцы оказываются на качельке громкости.

PSPgo настолько мала, что ее может без особых усилий обхватить посередине даже ребенок. С PSP такой фокус не получится и у взрослого.

Сто одежек без застежек

Еще не начав продавать PSPgo, Sony анонсировала множество аксессуаров, призванных сделать консоль чуть менее портативной, но еще более стильной. В России многие аксессуары появятся в январе 2010-го. Сколько они будут стоить, пока неизвестно, но глаза уже разбегаются — в коллекции Sony больше тридцати разных прибамбасов.

Переходник на mini-USB: с помощью него к PSPgo можно подключать старую фотокамеру и GPS-модуль.

«Люлька», с помощью которой можно смотреть на большом экране фильмы, записанные на консоли.

Пульт дистанционного управления и переходник для зарядки от автомобильного прикуривателя.

Тканевые чехлы и кожаный шнурок для PSPgo (и та, и другая модель чехлов доступна в черном и белом вариантах).

Кожаные чехол и шнурок для PSPgo.

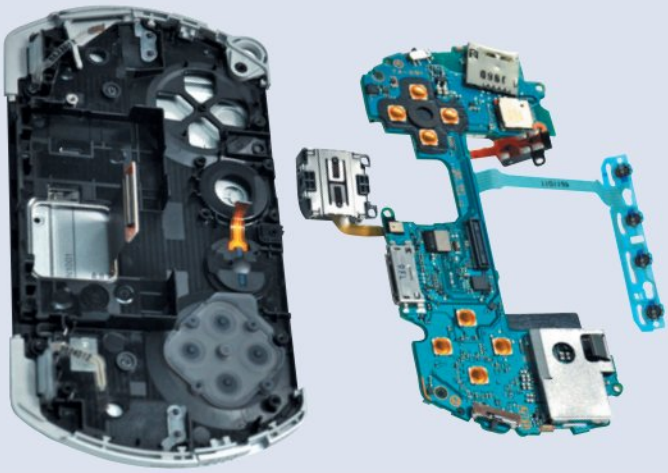
Девушка на левой фотографии держит консоль неправильно — в таком положении PSPgo норовит перевесить вниз. А вот парень заложил пальцы за шифты — и доволен.

ему диск, то обзавестись игрой для PSPgo смогут только взрослые. Почему? Потому что для покупки игры в PlayStation Store нужна пластиковая карточка — да еще и не всякая подойдет (нужна Classic, а не MasterCard Standart, VISA Electron или Maestro).

Если в семье нет человека, который получает деньги на пластиковую карточку, ее нужно будет завести в банке, но опять-таки не в любом. В интернете уже полно советов, как выбирать банк и платить в русском PS Store: достаточно просто набрать в поисковике «купить карту Play Station Store». В принципе, можно пополнить счет, введя код с карточки PlayStation Network, но такие карты есть не во всех магазинах, а в интернете продаются в основном карточки для американского Play Station Store — с накруткой, конечно.

Дальше — больше. Игры закачиваются специальной программой **PlayStation Downloader**, а каждый раз перед тем, как начать закачку, она проверяет прошивку PSPgo. Если прошивка не последней версии, вам придется сначала ее обновить (отключить консоль от компьютера, подсоединить к сети, подождать, пока прошивка обновится, отсоединить от сети, подключить к компьютеру), а потом вновь попытаться загрузить игру. Все это очень логично, но отличная задумка «быстро зайти в PlayStation Store, выбрать понравившуюся игру и купить ее» в российских реалиях оказывается нежизнеспособна. Процесс растягивается на полчаса, а то и на час.

Наконец, игры через PlayStation Downloader закачиваются нестабильно, и если закачка срывается — приходится начинать ее заново. Объемы, конечно, не очень большие (мини-игры весят до 100 Мб, простые — обычно меньше гигабайта), но постоянно срывающиеся закачки приводят в бешенство. Если вы платите за интернет помегабайтно или поминутно, то вкусите прелести онлайнового магазина в полной мере.



Flickr-энтузиаст techfever успел разобрать PSPgo на мелкие части. Ничего нового он там не нашел, зато гарантии лишился.

...И СКОЛЬКО ОНИ СТОЯТ

Еще один камешек в огород PSPgo — это цена игры на новой консоли. И не столько даже цена самой PSPgo (хотя за 11 500 рублей можно и настоящую приставку найти), сколько цена игрового дистрибутива. Когда Sony объявила, что в PSPgo не будет UMD-дисковода, мы провозгласили эру цифрового контента и наивно понадеялись, что игры — по крайней мере, игры для PSP — будут стоить заметно дешевле. А почему бы и нет, ведь цифровые копии игр не надо прожигать на заводе, не надо упаковывать в красивые коробки, не надо развозить по магазинам.

Мы рано радовались: цены в онлайновом магазине Sony не слишком отличаются от цен в обычных магазинах. **God of War: Chains of Olympus**, одна из лучших PSP-игр, стоит в «**Союзе**» 949 рублей, на **Ozon.ru** — 999, в PS Store — 695. **Burnout Legends** в «Союзе» стоит 759 рублей, на Ozon.ru — 799, в PS Store — все те же 695. Цены на **MotorStorm: Arctic Edge** — 1329, 1398 и 1260 рублей соответственно, на игру «**Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники**» — 949, 999 и 1195 рублей (да, в PS Store она почему-то дороже на 200 рублей).

В результате за обыкновенный файл, который потом нельзя ни перепродать, ни «дать поиграть другу», мы платим столько же, сколько и за обычную коробку с игрой, которую потом можно обменять или продать. Sony можно понять: если она резко сбросит цены, это здорово не понравится обыкновенным магазинам. Но и продавать игровые дистрибутивы по цене коробочной версии не выход.

Если у игроков по-прежнему будут проблемы со скачиванием файлов из PS Store, а цены в онлайне будут не сильно отличаться от цен в обычном магазине, то есть вероятность, что игры для PSPgo станут меньше

и проще. Уже сейчас там полно так называемых **Minis** — непритязательных мини-игр, которые быстро скачиваются и еще быстрее проходятся. Чем-то они напоминают инди-игры на PC: в основном это мозаики, головоломки, иногда — порты со старых платформ. Minis проще в разработке, они меньше весят и меньше стоят — вполне вероятно, что их будут раскупать куда охотнее, чем «полноценные» релизы за 700-1500 рублей.

Если тенденция сохранится, то «большие» тайтлы для PSP будет просто невыгодно разрабатывать — они и так сверхприбылей не приносят, а могут и вовсе перестать окупаться. Это вряд ли случится в ближайшие несколько месяцев, но в ближайшие год-два — вполне возможно.

PSP? Совсем не PSP

С PSPgo есть еще одна проблема, с которой столкнутся владельцы обычных PSP: от вашей старой консоли к PSPgo подойдут разве что наушники. Все остальное — зарядное устройство, фотокамера, модуль GPS-навигатора, карточка памяти, даже USB-кабель для компьютера — можете складывать в нижний ящик стола. У PSPgo совершенно другие разъемы, и со старыми устройствами она просто так работать не будет (переходники появятся в начале следующего года, но стоить они будут отдельных денег — смотрите нашу врезку «Сто одежек без застежек»).

С карточкой памяти, фотокамерой и навигатором еще хоть как-то можно смириться (допустим, память у консоли встроенная, а камеру и навигатор использует едва ли 5% от всех владельцев PSP), но вот USB-кабель — это удар под дых. Если раньше PSP можно было подзаряжать от любого компьютера и использовать как громоздкую, но очень объемную флэшку, которая всегда с собой, то теперь нас этой возможности лишили.

PSPgo подключается к компьютеру по USB и заряжается, как и раньше, но вместо разъема mini-USB на другом конце кабеля находится фирменный плоский разъем Sony — внешне он напоминает HDMI. В комплект PSPgo входит только один такой кабель, и мы очень не советуем его терять: без него не получится даже зарядить приставку.

Дело в том, что зарядное устройство PSPgo состоит из двух частей: собственно большого пластикового корпуса с вилкой и кабеля. В корпусе есть USB-разъем, и когда вам надо зарядить PSPgo, то вы втыкаете USB-конец кабеля в корпус зарядного устройства, а другой конец — в консоль. Когда приставка зарядится и вам нужно будет скачать что-то с компьютера, придется вытащить USB-конец кабеля из корпуса зарядного устройства и воткнуть его в компьютер.

Теперь представьте, что вы делаете это несколько раз на дню. Или что у вас компьютер стоит в одной комнате, а диван, на котором вы обычно играете, пока PSP заряжается, — в другой. Или что вы поехали в гости, надеясь, как и прежде, перекачать файлы по стандартному USB-mini-USB-кабелю... Повальная несовместимость с прежним оборудованием — самое отвратительное свойство новой консоли, об этих новых разъемах постоянно забываешь.

Просто не для нас

PSPgo сама по себе — отличное устройство, красивая маленькая игрушка, которую приятно держать в руках и вынимать из кармана. Это очень удобный портативный мультимедийный центр — с хорошим экраном, со встроенной памятью, куда можно загнать не один десяток фильмов и сотни музыкальных треков, с емким аккумулятором. А вот как игровая платформа — по крайней мере для России — PSPgo пока несостоятельна: игры довольно дорогие, а способы оплаты для нас неудобные.

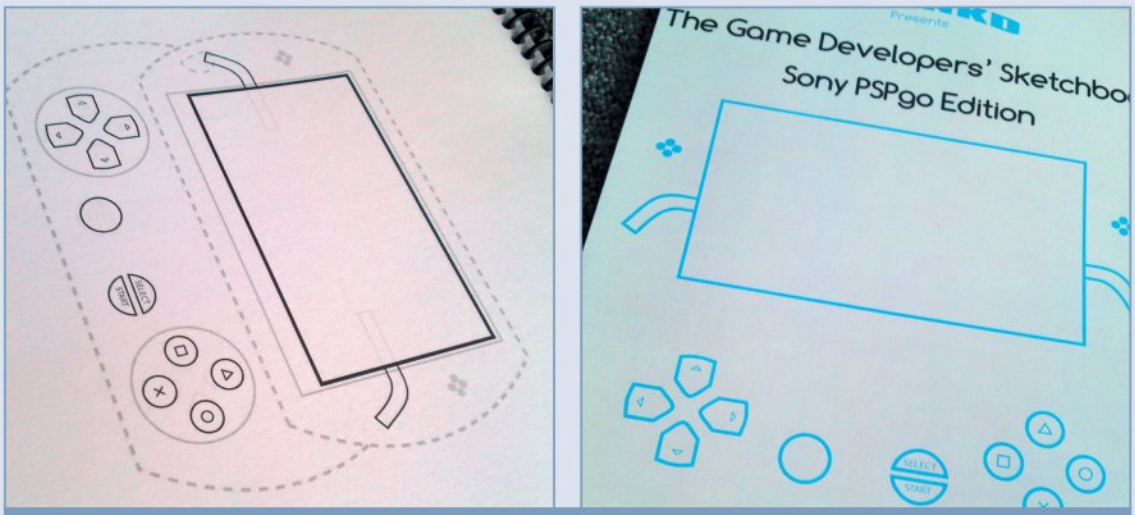
Даже больше. Сейчас Sony вовсю готовит PSP-PSPgo-переходники в надежде угодить владельцам старых консолей, но вывод напрашивается сам собой. PSPgo — это просто консоль для новой целевой аудитории. У Sony и в мыслях не было принизить своих давних фанатов, заставив их мучиться с новыми кабелями или воздевать руки к небу над собранием UMD-игр. PSPgo создана не совсем для них. Это консоль для, скажем так, «нехардкорных портативных геймеров» — тех, кто уже вырос из мини-игр на **iPod**, но еще не дорос до полноценных игр на PSP. Это просто новые игроки: они уже умеют серфить по **iTunes** и покупать цифровой контент, но еще не относятся к играм настолько серьезно, чтобы целенаправленно двинуться в магазин и метаться между двух стендов, выбирая, какую игру купить со стипендии в этом месяце.

Едва ли целевая аудитория PSPgo — гики и хардкорщики игрового мира. Новая консоль осядет в модных сумочках и кожаных барсетках — для этого она достаточно стильная. Ее новые хозяева не будут убиваться над кабелем, похожим на HDMI, — они просто примут его как должное, потому что понятия не имеют, что существует еще и mini-USB. Пожалуй, самое подходящее определение для PSPgo — «секси». Как спортивная машина. Не очень практичная, да, но так хочется купить!

■■■

Иными словами, если портативная консоль нужна вам для того, чтобы играть (и если у вас уже есть обычная PSP), то забудьте о PSPgo и не морочьте себе голову. Купив PSPgo по цене большой приставки, вы потратите много денег на аксессуары к ней и еще больше времени на то, чтобы привыкнуть к нестандартным кабелям, расположению клавиш и т.д. Никакого нового игрового опыта PSPgo не даст. UMD-игры будут продавать еще год-два (по крайней мере, в России), поэтому бояться, что вы с обычной PSP останетесь у разбитого корыта, не стоит.

Зато если вам нужно сделать полезный подарок на Новый год, если вы давно хотели доставать из кармана стильный гаджет, если вам нужен аудио- и видеоплеер, фотоаппарат и навигатор в одном флаконе, если у вас, наконец, есть девушка, которая проводит в дороге много времени и любит модные железки, — берите PSPgo не раздумывая. Скоро цена на нее упадет, в Россию завезут достаточное количество аксессуаров, и консоль станет едва ли не самым востребованным подарком этого Рождества. ■



После анонса PSPgo компания THUNKO выпустила серию блокнотов для игровых разработчиков: им предлагалось взять в руки карандаш и прикинуть, как их игра будет смотреться на экране новой консоли.

ВЕСЕЛАЯ ТРОИЦА

Новая линейка проводных мини-мышек Defender

Денис Поповкин

Несмотря на всю прелесть ноутбуков, работать с ними без мышки все-таки неудобно, и производители электронных грызунов выпускают огромное количество специальных мышей — маленьких и легких. И хотя по размерам они здорово отличаются от обычных, стоят все те же 1000-2000 рублей — почти как пятая часть нетбука. Заметив это, **Defender** выпустила линейку недорогих проводных мышек, которые удобно таскать в кармане и не жалко потерять.

Defender Voyage 230, **Defender Luxor 330** и **Defender Orion 300** — оптические проводные мышки, специально разработанные для владельцев ноутбуков. У модели **Luxor 330** даже есть специальный укороченный кабель — всего 70 см, во время работы мышка двигается свободно, а при переноске провод в кармане не путается. Избавляться от кабелей вообще, видимо, не стали из практических соображений: проводные мышки стоят сегодня буквально копейки, и эти три модели — не исключение. Какую выбрать?

	Orion 300	Luxor 330	Voyage 230
Сенсор	Оптический, 800 dpi	Оптический, 800 dpi	Оптический, 500 и 1000 dpi
Интерфейс	USB 1.1	USB 1.1	USB 1.1
Кнопки	2 основных, 1 колесико-кнопка	2 основных, 1 колесико-кнопка	2 основных, 2 дополнительных, 1 колесико-кнопка
Подходит для левшей	Да	Да	Да
Длина кабеля	1,4 м	0,7 м	1,5 м
Корпус	Глянцевый, пластиковый, износостойкое покрытие	Глянцевый пластиковый, прорезиненные боковые поверхности, износостойкое покрытие	Пластиковый
Цвет	Черно-серая	Черная	Черно-серебристая
Вес	95 г	106 г	149 г
Цена	198 руб.	185 руб.	295 руб.

Defender Orion 300

Luxor 330 — самая дешевая в новой линейке. Это сверхкомпактный мышонок приплюснутой формы, в высоту он меньше трех сантиметров. Мышь удобно лежит в руке и довольно стильно выглядит: корпус сделан из износостойкого глянцевого пластика, вставки по бокам — из бархатистой и мягкой резины. Несмотря на оптический датчик с 800 dpi, мышка отлично бегает по любой поверхности — и по брюкам, и по коврику, и по столу.

Defender Orion 300 — не приплюснутая, в отличие от Luxor 330, а сильно вытянутая вверх. Спинка у нее достаточно широкая и высокая, мышка буквально садится в руку: мизинец и большой палец тут же ложатся в скосы по бокам корпуса, поэтому когда вам нужно переместить курсор, вы просто двигаете пальцем — и мышка, благо она легкая, свободно едет в нужном направлении. Глянцевое покрытие действительно устойчиво к появлению царапин, отпечатки пальцев на нем не видны и грязь не липнет. В то же время у Orion 300, не в пример двух другим мышам, очень острый стык спинки и боковых частей корпуса — если случайно чиркнуть там пальцем, пластик царапается.

Самая функциональная мышь в нашем обзоре — Voyage 230. У нее нет ни износостойкого покрытия, ни выдвигающегося кабеля, зато она очень удобно лежит в руке, имеет сбоку две программируемые кнопки, по умолчанию настроенные на действия «Вперед» и «Назад» в браузере, и поддерживает 4D-прокрутку (колесико можно не только крутить, но и нажимать и наклонять вправо-влево). Кроме того разрешение оптического датчика можно без всяких драйверов переключать между 500 и 1000 dpi одним нажатием кнопки. Это оказывается полезным, когда нужно максимально точно выделить что-то мелкое. В обоих режимах оптический датчик у Voyage 230 непритязательный и воспринимает практически любую поверхность. В комплект поставки входит даже диск с фирменной утилитой для программирования кнопок. Из-за него мышь стоит немного дороже Orion 300 и Luxor 330, но не будем придираться — не такая уж там большая разница.

■ ■ ■

Оптические, проводные, работают по USB 1.1 — до новых мини-мышек Defender в игровой индустрии никому не будет дела. Но они удобные, красивые, практичные, с легкостью уместятся в любой сумке или кармане, а заявленная цена (все они стоят меньше 300 рублей) совсем не бьет по карману. Всех, кому надоело таскаться без мышки и не хочется тратиться на беспроводного грызуна, новая линейка Defender более чем устроит. ■

Defender Luxor 330

Defender Voyage 230

Я синий огонь

Тестирование игрового компьютера Meijin LE-Ready Extreme

Дмитрий Колганов

Технические характеристики ● **Процессор:** Intel Core i7 Extreme 975 (Socket 1366, QPI 3200 МГц, 3,33 ГГц, L3-кэш 8 Мб) ● **Материнская плата:** Gigabyte GA-EX58-UD5 (ATX, Intel X58, Socket 1366, DDR3-2000, 1x PCIe x1, 1x PCIe x4, 1x PCIe x8, 2x PCIe x16, 2x PCI, 1x FDD, 1x IDE, 10x SATA II, 1x S/PDIF-out, 1x S/PDIF-in, 2x USB 2.0/1.1, 2x IEEE 1394a, FireWire, Gigabit LAN, RAID) ● **Память:** 6x Kingston KVR1333D3N9/2G CL9 2 Гб (1333 МГц, CL9) ● **Видеокарты:** 2x ZOTAC GTX285 ZT-285E3LA-FSP (1 Гб, NVIDIA GeForce GTX 285, PCIe x16) ● **Жесткие диски:** 2x Western Digital WD20EADS 2 Тб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб) ● **Оптический привод:** LG BH08LS20 (SATA) ● **Звуковая карта:** Creative X-Fi Titanium ● **Блок питания:** Chieftec CFT-1200G-DF (1200 Вт, 1x14см, 1x80 см, 24+8+4 pin, 24+8 pin, 24+4 pin и 4x 6-pin и 2x 8-pin разъемы) ● **Корпус:** SILVERSTONE TEMJIN TJ09B-W (ATX, 6x12 см, 2x USB, 1x IEEE 1394, аудио) ● **Дополнительно:** Кардридер, Agnitum Outpost Security Suite Pro XXXX, Acronis True Image X.X, Windows Vista Home Premium 64-bit с возможностью обновления до Window 7 ● **Цена на октябрь 2009 года:** 180 898 руб.

Компьютеры **Meijin** — частые гости на страницах «Игромании»: компания не стоит на месте и экспериментирует с конфигурациями. Сегодня к нам на тесты попал **Meijin LE-Ready Extreme** — железный монстр из линейки Liquid Edition, компьютер топовой комплектации с системой жидкостного охлаждения на компонентах **Koolance**.

LE-Ready отличается от других компьютеров «водяной» серии тем, что тут элементы охлаждения установлены не на все основные комплектующие, а только на процессор и северный мост материнской платы; покупать или нет водоблоки для видеокарт и памяти — владелец решит сам. Собственно, «Ready» и обозначает готовность к установке дополнительных компонентов: в Meijin проделали всю основную работу, с монтировав помпы, резервуары и радиаторы, а дальше перевести все компоненты компьютера на водяное охлаждение будет не так сложно.

Разбираем по винтикам

Компьютер собран на материнской плате **Gigabyte GA-EX58-UD5**, ориентированной на работу со SLI и самыми мощными процессорами **Intel**. Заправляет балом топовый **Core i7 Extreme 975** — четыре ядра, 8 Мб L3-кэша и скорость 3,33 ГГц (правда, благодаря системе Turbo Boost «под водой» наш кристалл автоматически разогнался до 3,6 ГГц.). По соседству с процессором стоят шесть планок 2 Гб DDR3-1333 PC10666 Kingston. За графику в Meijin LE-Ready Extreme отвечают сразу две **GeForce GTX 285** от **ZOTAC**, скрепленных в SLI. Под хранение данных выделили два винчестера **Western Digital** суммарным объемом 4 Тб. Для надежности они объединены в зеркальный массив RAID 1. Диски пишутся на **LG BH08LS20**: помимо стандартных DVD, он нарезает и Blu-ray-болванки.

По традиции Meijin расположила все это в корпусе **SilverStone**. Выглядит впечатляюще строго: огромная черная башня с прозрачным окошком на боку. Никаких излишеств, только дополнительное вентиляционное отверстие для жестких дисков да сверху скрытая панель с USB- и аудиоразъемами.

На наш Meijin LE-Ready Extreme были установлены свежие драйверы и набор программ для борьбы с вирусами и восстановления данных — все под управлением **Windows Vista Ultimate SP1 64-bit**, которую при желании можно бесплатно поменять на новенькую **Windows 7**.

Полевые испытания

Легко догадаться, что с набором наших дежурных тестов — **Resident Evil 5**, **Call of Juarez: Bound in Blood**, **PCMark05** и **3DMark06** — компьютер справится легко, поэтому мы подготовили для него специальную программу. Так как Meijin позиционирует LE-Ready Extreme как идеальное решение для 3D-очков NVIDIA, мы не удержались и запросили весь набор **NVIDIA 3D Vision**. Технология требует колоссальной производительности, и для 3D максимальным разрешением пока остается 1680x1050, на котором мы и остановились, включив дополнительно AF 16x и AA 8x.

RESIDENT EVIL 5	
1680x1050, High, AA 4x, AF 16x	127,3
1680x1050, High, AA 8x, AF 16x	125,5
1680x1050, High, 3D Vision	41,4
CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD	
1680x1050, High, AA 4x, AF 16x	69,4
1680x1050, High, AA 8x, AF 16x	60,5
1680x1050, High, 3D Vision	24,2

PCMARK05	
CPU	11 432
Memory	10 680
Overall	11 377
HDD	4875
3DMARK06	
SM 2.0	7667
SM 3.0	10 366
CPU	6243
Overall	21 133

Даже обсчитывая по три варианта картинки в сложнейшем режиме с 3D-очками, наш компьютер держал производительность в Resident Evil 5 на приличном уровне — 56 кадров в секунду. А вот в Call of Juarez: Bound in Blood показатель ощутимо просел до 24 fps. Что касается стандартного режима работы, тут Meijin LE-Ready Extreme нет равных — скорость ни разу не упала ниже 60 кадров в секунду.

■ ■ ■

Meijin LE-Ready Extreme, как и всякий компьютер Meijin, стоит дорого. За возможность играть с максимальными настройками графики при высоких разрешениях придется отдать 180 898 руб. И если просто собрать такую систему самому будет несколько дешевле, то установить жидкостную систему охлаждения под силу далеко не всем. ■

КРАСНЫЙ БЮДЖЕТ

Тестирование видеокарты ASUS EAH4770 Formula

Дмитрий Колганов

Технические характеристики ● **Ядро:** RV740 ● **Количество транзисторов:** 826 млн ● **Техпроцесс:** 40-нм ● **Количество потоковых процессоров:** 640 ● **Частота ядра:** 750 МГц ● **Частота потоковых процессоров:** 750 МГц ● **Тип, объем памяти:** GDDR5, 512 Мб ● **Частота памяти:** 3200 МГц ● **Шина данных:** 128 бит ● **Количество текстурных блоков:** 32 ● **Количество блоков растеризации:** 16 ● **Интерфейс:** PCIe 2.0 x16 ● **Цена (на октябрь 2009 года):** от 4500 рублей

Про дорогое железо, которое могут позволить себе далеко не все, мы на страницах «Железного цеха» пишем заметно чаще, чем про что-то общедоступное. Причина проста. Мы бы и рады рассказывать про доступные устройства, но выпускают их довольно редко. Возьмем рынок видеокарт. Да, там сегодня есть серии **Radeon HD 4500**, **HD 4600** и слабенькая видеокарта **HD 4730**, но все это сильно урезанные копии старшей **HD 4870**. В стане **NVIDIA** и вовсе тишина: выпустили **GeForce 9800 GT** под названием **GTS 250**, подтянули GT 220 и 210, и все. К счастью, AMD выпустила крайне интересную и недорогую видеокарту **Radeon HD 4770** ценой ниже 5000 рублей.

Технология производства

Radeon HD 4770 примечательна тем, что AMD разработала для нее отдельный процессор RV740 и даже создает его по 40-нм техпроцессу. Использование собственного кристалла дает множество преимуществ. Во-первых, позволяет удешевить производство, отказавшись от дорогих урезанных процессоров. Во-вторых, переход на 40-нм техпроцесс сулит низкое энергопотребление и высокий разгонный потенциал.

По архитектуре RV740 — упрощенная версия RV770, на котором работает Radeon HD 4870. Количество транзисторов в RV740 сократилось на 130 млн — до 826 млн, в результате исчезли два блока SIMD, что повлекло за собой снижение числа потоковых процессоров с 800 до 640. Еще RV740 меньше на два блока памяти, и максимальная пропускная способность шины теперь ограничена 128 битами. Очень удачно, что это не сказалось на типе памяти: Radeon HD 4770 работает с GDDR5 на скорости 3200 МГц. Сам чип RV740 функционирует на частоте 750 МГц, что даже выше, чем у Radeon HD 4850. Потребляет новая плата всего 90 Вт.

Что мы имеем

Внешне Radeon HD 4770 от **ASUS** отличается от стандартных версий платы. Система охлаждения закрыта пластиковым корпусом, внешне напоминающим болид «Формулы-1», и из-за кулера наша карточка закрывает два слота, а не один. Под корпусом «болида» спрятан один алюминиевый радиатор, накрывающий сразу и RV740, и память. Прохладный воздух подает 80-мм вентилятор, установленный аккурат над процессором. Кроме того, все механические части кулера укутаны в двойной слой изоляции — это предохраняет подвижные элементы от засорения пылью.

Переделали в ASUS и цепь питания — вместо простеньких элементов тут использованы MOSFET-транзисторы, твердотельные конденсаторы и экранированные катушки. Это должно не только увеличить срок службы видеокарты, но и обеспечить стабильное питание, что крайне важно при разгоне.

Набор разъемов на EAH4770 Formula тоже нестандартный. Хорошо понимая, что это карта среднего уровня, в ASUS убрали один из DVI-разъемов и поставили на его место VGA-порт, что, несомненно, порадует владельцев недорогих или старых мониторов.

К тестам

Когда мы думали над конфигурацией тестового стенда, то никак не могли решить, на чем тестировать EAH4770 Formula. С одной стороны, для карточки ценой ниже 5000 рублей нужно подбирать соответствующие комплектующие из среднего ценового диапазона. С другой — нам не хотелось делать узким местом память или процессор. Поэтому от младших моделей **Core i5** мы отказались в пользу **Core i7 920** и даже установили 6 Гб памяти **Kingston HyperX DDR3-1600** (на такой же конфигурации мы тестировали флагман AMD, **Radeon HD 5870**).

Для сравнения с EAH4770 Formula мы взяли близкий по цене и характеристикам **Radeon HD 4850**. Проверялись видеокарты в стандартном для нас пакете тестов: **3DMark06**, **Crysis**, **Call of Juarez: Bound in Blood** и **Resident Evil 5**. А вот настройки мы установили куда ниже, чем обычно: не стали прогонять режимы со сглаживанием, фильтрацией и пробовать разрешения выше 1680x1050.

	ASUS EAH4770 Formula (750/3200 МГц)	ASUS EAH4770 Formula (870/3800 МГц)	Radeon HD 4850
Crysis 1.2.1			
Medium, 1280x1024	81,96	**86,62**	80
Medium, 1680x1050	65,35	**74,13**	62,6
High, 1280x1024	42,97	**50,26**	25,68
High, 1680x1050	32,66	**38,42**	19,63
Resident Evil 5			
Medium, 1280x1024	115,8	**120,1**	122,6
Medium, 1680x1050	91,4	**109,2**	103,4
High, 1280x1024	77,8	**89,8**	78,4
High, 1680x1050	61,9	**73,9**	63,6
Call of Juarez: Bound in Blood			
Medium, 1280x1024	46,9	**57,8**	46,6
Medium, 1680x1050	38,3	**49,5**	36,8
High, 1280x1024	49,8	**54,8**	46
High, 1680x1050	42,4	**44,9**	37,8

■ ■ ■

Для карты стоимостью в 4500 рублей ASUS EAH4770 Formula показала отличные результаты — на уровне Radeon HD 4850, характеристики у которой заметно выше. Если не баловаться со сглаживанием, то с «Формулой» можно играть на 22-дюймовом мониторе с нормальным для него разрешением и максимальными настройками графики. А благодаря хорошей системе питания и продвинутой технологии производства EAH4770 Formula еще и отлично разгоняется: у нас частота процессора влегкую поднялась до 870 МГц, а частота памяти — до 3800 МГц, и в итоге старшая Radeon HD 4850 отстала почти на 25%. ■

P.S. С 26 ноября ищите на нашем сайте *igromania.ru* конкурс, эксклюзивным призом в котором будет видеокарта EAH4890 Formula, не продающаяся в России.

РЕНТА-ДРАЙВЕР

Тестирование руля W-3 Sportline

Игорь Асанов

Тип датчика: резисторный ● **Подключение:** проводное ● **Питание:** USB ● **Программируемые кнопки:** 12, четырехпозиционный цифровой джойстик D-pad ● **Коробка передач:** секвентальная ● **Количество педалей:** 2 ● **Force feedback:** нет ● **Угол поворота:** 270 градусов ● **Крепление:** 6 резиновых присосок на основании ● **Совместимость:** PC ● **Цена:** 2000 руб.

Рента-драйверами в автоспорте называют гонщиков, выступающих исключительно за свой счет и не претендующих на какой-либо доход от гонок, кроме, естественно, призовых. В отличие от любителей-одиночек, выступающих на своей машине и самостоятельно оплачивающих ее обслуживание, рента-драйверы — это пилоты профессиональных команд, просто купившие себе место за рулем одной из боевых машин. Для многих из них это самый прямой путь в мир автоспорта, и высокий результат, как правило, не самоцель — ведь в компании профессионалов многие гоняются скорее для удовольствия. Ну или до того момента, пока не кончатся деньги на счету.

Гоночный руль **W-3 Sportline** предлагает примерно то же самое: чтобы заткнуть за пояс Баррикелло, нужна совсем другая техника за совсем другие деньги, но чтобы проехать с ним на одной трассе, W-3 Sportline хватит за глаза. Если вас всегда интересовало, каково это — играть в симуляторы при помощи руля, а потратить ради любопытства кучу денег на топовые модели **Fanatec**, **Logitech** или **Thrustmaster** вы пока не готовы, то добро пожаловать в клуб.

За 2-3 тысячи рублей, которые стоит W-3, вы сможете получить массу новых эмоций от уже знакомых игр. Чего стоят только новые тактильные ощущения, ведь сжимать в руках удобную, пухлую и прорезиненную баранку — это само по себе гораздо интереснее, чем рулить при помощи геймпада или стрелок клавиатуры. А маленький, удобный и радующий приятным «щелк!» в ответ на любое движение рычаг переключения передач станет веским стимулом, чтобы ездить с механической КПП.

Назначить переключение передач на подрулевые лепестки тоже можно, но тогда останутся без работы ножные педали газа и тормоза, поскольку по умолчанию педали и лепестки дублируют друг друга, используя одну и ту же ось. Это более чем странное решение, которое смогут оценить только люди с неработающими ногами — похожим образом управляет своей BMW 320 **Алессандро Дзанарди**, пилот чемпионата WTCC, потерявший обе ноги в аварии.

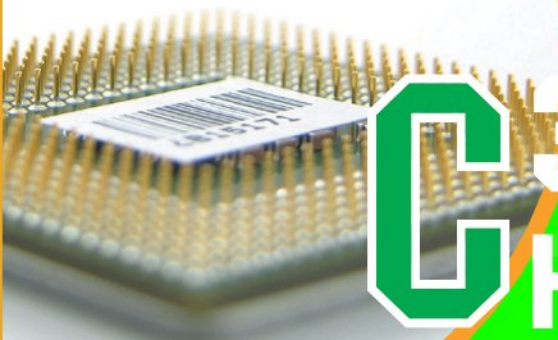
Ради интереса мы попробовали управлять «без ног», но рекомендовать такой способ можно только для аркадных гонок (например, **Burnout Paradise**) — в симуляторах одно нажатие лепестка эквивалентно стопроцентному включению газа и сразу же приводит к пробуксовке и срыву колес. В общем-то, W-3 Sportline и ориентирован больше на аркады, потому что в серьезных симуляторах — мы играли в **Race On**, **iRacing** и **Need for Speed: Shift** — очень не хватает обратной связи. Вместо нее здесь имеется вибрация — с ней весело ездить и иногда она даже помогает (если попасть колесом на обочину, руль начинает мелко дрожать), однако ощущения, что машина идет тяжело или неуверенно, как в реальной жизни, нет.

Но если отсутствие обратной связи лишь следствие небольшой цены (у других конкурентов этой ценовой категории ее тоже нет), то выглядит руль гораздо дороже своих денег. Дизайн с хромированными вставками очень напоминает оформление рулей спортивных моделей Audi, а синий логотип на фоне хрома смотрится более чем удачно. Но лучше всего получился сам обод руля — прорезиненная баранка хоть и обходится без пижонской отделки «под кожу», но лежит в руках просто идеально.

С эргономикой тоже все в порядке — на рулевых спицах расположены четыре кнопки, на которые можно «повесить» лимитатор скорости, включение фар или нейтральную передачу. Правда, нажимать их без отрыва от руля смогут лишь обладатели длинных пальцев. Остальные программируемые кнопки достаточно плотно утрамбованы на небольшой площадке слева от рулевой колонки. Мало шансов, что вы будете использовать их все, но промахнуться мимо нужной при такой плотности бывает проще простого. Там же расположен и переключатель чувствительности рулевого управления, имеющий три позиции (впрочем, более тонкую настройку в опциях самой игры тоже никто не отменял). Рычаг переключения передач скомпонован в один блок с самим рулем, что очень удобно — иначе бы пришлось искать для него дополнительное место на столе.

■■■

W-3 Sportline станет отличным выбором для любителей аркадных гонок, которые хотят усложнить и разнообразить игру. За счет дорогого спортивного дизайна он будет гармонично смотреться рядом даже с самым навороченным PC, а компактный блок из руля и переключателя скоростей не потребует много места на столе. Но в мире серьезных симуляторов его владелец окажется всего лишь рента-драйвером, ведь отсутствие обратной связи не заменит никакая вибрация, да и аналоговым сцеплением набор тоже не располагает. Другое дело, что место пилота с этим рулем не будет стоить вам дорого, а вместе с первыми заездами наверняка появится интерес и к более сложной технике. ■



Сэкономить на процессор

Тестирование материнской платы Gigabyte GA-MA770-UD3

Дмитрий Колганов

Технические характеристики ● **Чипсет:** AMD 770/SB700 ● **Поддерживаемые процессоры:** AMD Sempron/Sempron X2/Athlon/Athlon x2/Phenom/Phenom II ● **Поддерживаемая память:** 667/800/1066/1200 МГц DDR 2, до 16 Гб ● **Графические разъемы:** 1x PCIe x16 ● **Разъемы расширения:** 4x PCIe x1, 2x PCI ● **Дисковая система:** 6x SATA II (RAID 0, 1, 10), IDE ● **Звуковая подсистема:** 8-канальный кодек Realtek ALC888 ● **Задняя панель:** 2x PS/2 (клавиатура, мышь), 8x USB, 2x FireWire, 1x GbLAN, S/PDIF-out (оптический и коаксиальный) ● **Габариты:** 305x210 мм ● **Средняя цена на октябрь 2009 года:** 2500 руб.

Переход на новый процессор влечет за собой кучу трат, ведь зачастую под него приходится покупать новую материнскую плату и менять память на более быструю. Как ускорить компьютер и не очень разориться? Мы нашли материнскую плату Gigabyte GA-MA770-UD3 — в Socket AM2+ легко встают процессоры **Phenom II** (предназначенные для Socket AM3, но работающие и в AM2), а цена у платы небольшая — около 2500 рублей. Мы проверили, чем чревата эта экономия.

Построена материнская плата на базе чипсета AMD 770 (он лег в основу северного моста). Это младший представитель семейства 700-й серии для процессоров Phenom. Чипсет появился еще пару лет назад и от более навороченных версий отличается только количеством PCIe x16 — здесь стоит лишь один слот, а в остальном все по первому разряду.

Напомним, что с выходом AMD 700 в строй вошел Socket AM2+. Главное его преимущество — поддержка HyperTransport 3.0. Максимальная частота шины увеличилась с 1800 до 2400 МГц, а пропускная способность — с 6,4 до 20,4 Гб/с. Плюс к этому AMD 700 — первое семейство чипсетов, поддерживающий PCIe 2.0 x16 с удвоенной до 16 Гб/с пропускной способностью. Создан он по 65-нм технологии и отличается крайне низким тепловыделением и размерами. Да и энергопотребление под нагрузкой составляет всего 10 Вт. За работу различных портов отвечает южный мост SB700, который поддерживает до шести жестких дисков, работает с RAID 0, 1, 10 и имеет 12x USB 2.0.

Плата выглядит аккуратно. Чипсет не требует мощного охлаждения (Gigabyte использует двойной слой меди, который улучшает качество сигнала и обладает повышенной теплоотдачей), поэтому на плате стоит всего пара алюминиевых радиаторов — по одному на каждый мост. Разъемов на MA770-UD3 предостаточно: помимо PCIe x16, тут стоит четыре PCIe x1 и пара PCI. А вот дизайн неудачный, потому что из-за большого количества портов и слишком габаритных элементов питания Gigabyte пришлось мудрить с расположением разъемов. Так, питание процессора сместилось к верхнему PCIe x1, да и сам слот расположен странно: из-за стоящего рядом радиатора установить в него что-либо крайне сложно. Зато благодаря компактному размещению Gigabyte удалось уменьшить физические размеры платы до 21 см в ширину (против стандартных для ATX 25 см), и она неплохо подходит для сборки HTPC с их маленькими корпусами.

Так как все разъемы смещены к низу платы, верхняя ее половина — с Socket AM2+ и четырьмя портами под DDR 2 — практически свободна и на процессор можно поставить самый большой кулер, места хватит. В AMD это поняли и, чтобы плата не прогибалась под монстрами вроде **CoolerMaster V10**, установили на обратной стороне металлическую планку — дополнительное ребро жесткости.

Чтобы не мучиться с проводкой, мы собрали систему на открытом стенде. Так как материнская плата рассчитана на память DDR2, мы ограничились стареньким **Phenom 9850**, установив на него **CoolerMaster Hyper Z600**. В двухканальном режиме поставили пару планок DDR2-1600 по 2 Гб каждая.

Во время установки видеокарты — **GeForce GTX 280** — обнаружился еще один недостаток MA770-UD3. Защелка, удерживающая видеокарту, находится с внутренней стороны, и если на плате стоит двухслотовый кулер, то дотянуться до отпускающего язычка сложно. В остальном никаких нареканий: система работала от киловаттного блока питания **Floston**, для тестов мы установили **Windows Vista Ultimate 64-bit SP2**.

После первого запуска мы занялись BIOS. MA770-UD3 работает под привычной для нас версией от Award. В стандартных пунктах меню нет ничего особенного, а вот о разделе разгона расскажем подробнее: Gigabyte оставила нам управление множителями процессора, северного моста и памяти, частотами PCIe, HyperTransport и системной шины. Также тут обнаружился пункт Advanced Clock Control, открывающий доступ к разгонам ядер и кэш-памяти на Phenom II (активирован данный раздел будет лишь со второй ревизией этой материнской платы, так как SB700 не поддерживает AAC). Кстати, экспериментировать с BIOS можно сколько душе угодно: плата поддерживает DUAL BIOS, и, если что-то пойдет не так, всегда есть возможность загрузить референсные параметры.

В полной мере оценить разгонный потенциал нашей материнской платы нам так и не удалось, так как Phenom 9850 не слишком склонен к высоким частотам. Мы увеличили скорость шины с 200 до 220 МГц и подняли частоту процессора с 2,5 до 2,75 ГГц, а при попытке сильнее разогнать Phenom 9850 мы получали синий экран при загрузке Windows. Что касается стабильности, то под нагрузкой плата легко отработала двое суток.

■■■

В общем, MA770-UD3 — плата, которая устроит большинство пользователей. Если вы не собираетесь пока переходить на DDR3 или покупать SLI-систему, то Gigabyte MA770-UD3 станет хорошим выбором: работает она стабильно, а огрехи дизайна вряд ли волнуют игроков, которые собирают систему один раз и потом забывают о ней на годик-другой. ■

Последний ход

Тестирование видеокарты ZOTAC GeForce GT 220

Дмитрий Колганов

Технические характеристики ● **Ядро:** GT216 ● **Количество транзисторов:** 486 млн ● **Техпроцесс:** 40-нм ● **Количество потоковых процессоров:** 48 ● **Частота ядра:** 625 МГц ● **Частота потоковых процессоров:** 1360 МГц ● **Тип, объем памяти:** GDDR3, 1 Гб ● **Частота памяти:** 1580 МГц ● **Шина данных:** 128 бит ● **Количество текстурных блоков:** 16 ● **Количество блоков растеризации:** 8 ● **Интерфейс:** PCIe 2.0 x16 (совместим с 1.1) ● **Средняя цена на октябрь 2009 года:** 3000 руб.

Топовые видеокарты — лицо **NVIDIA** и **AMD**, платы среднего ценового сегмента — их заработок. И тут политика у каждой компании своя: AMD в первые же месяцы наводняет рынок урезанными версиями старших видюх, а NVIDIA выжидает до последнего и распродает запасы предыдущего поколения. Вот и сейчас — после выхода **GTX 280** прошло полтора года, а NVIDIA только представила первые бюджетные версии **GT200** — **GeForce GT 220** и **GeForce 210**.

Маленькое чудо

Сегодня мы поговорим о GeForce GT 220. Для новой видеокарты в NVIDIA разработали специальную версию GT200 — **GT216** — и даже запустили 40-нм техпроцесс. По архитектуре это сильно упрощенная версия старшего кристалла. Дизайн трогать не стали, но снизили количество кластеров с десяти до двух. На каждый из них пришлось по 24 потоковых процессора, что в сумме дало 48 штук против 240 у GT200. Частоту их работы изменили незначительно: с 1476 до 1360 МГц. А вот количество текстурных блоков (они отвечают за сжатие текстур) сократилось с 80 до 16 штук. Сильно пострадала и скорость заполнения пикселями: ROP осталось в четыре раза меньше — всего восемь штук. Отсюда и снижение пропускной способности шины с 512 до 128 бит. Зато память оставили прежнюю — GT 220 оснащают чипами GDDR3 общим объемом до 1 Гб.

Как ни странно, но с некоторыми вещами GeForce GT 220 справляется лучше, чем старшие братья. Так, благодаря обновленному видеодекодеру карте легче даются HD-фильмы, плюс она оснащена 8-канальным звуковым контроллером. Наконец, это первая видеокарта от NVIDIA с поддержкой **DirectX 10.1** и **Shader Model 4.1**.

ZOTAC GeForce GT 220

В России мы первыми добрались до тестов GeForce GT 220 — карточку нам прислали прямо из аэропорта. Внутри коробки пара дисков с драйверами и софтом, переходников и проводов нет. Зато сама карта оставила массу впечатлений. Последний раз мы видели платы таких размеров во времена шины AGP — GT 220 меньше даже современной звуковой платы. Под стать карте и система охлаждения. Сейчас, когда двухслотовый кулер стал обычным делом, низкопрофильный алюминиевый радиатор с 30-мм вентилятором кажется приветом из детства.

Понятно, что разъема для объединения в SLI на **ZOTAC GeForce GT 220** нет, да и не нужен он такой видеокарте. Нет и дополнительного питания — сегодня это удивительно, но GeForce GT 220 легко обходится 58 Вт, а для этого хватает и PCIe x16. Напомним, что топовые GeForce GTX 285 требуют почти в четыре раза больше — 183 Вт.

Собрана ZOTAC GeForce GT 220 на совесть. Элементы питания как на подбор: экранированные катушки, конденсаторы с твердым диэлектриком, МОП-транзисторы — все это говорит не только о качественном питании, но и продолжительном сроке службы. Помимо привычных выходов DVI и HDMI, в ZOTAC предусмотрели и старый VGA. Отметим, что ZOTAC GeForce GT 220 работает на стандартных частотах и оснащена 1 Гб GDDR3 1600 МГц.

Тестируем

Тестовый стенд мы собрали на основе **MSI X58 Platinum**, установили на нее **Core i7 920** с крейсерской скоростью в 2,66 МГц, 6 Гб **Kingston HyperX DDR3-1600** и подали питание от киловаттного блока **Floston**. Тесты проводились под управлением **Windows Vista Ultimate 64-bit**.

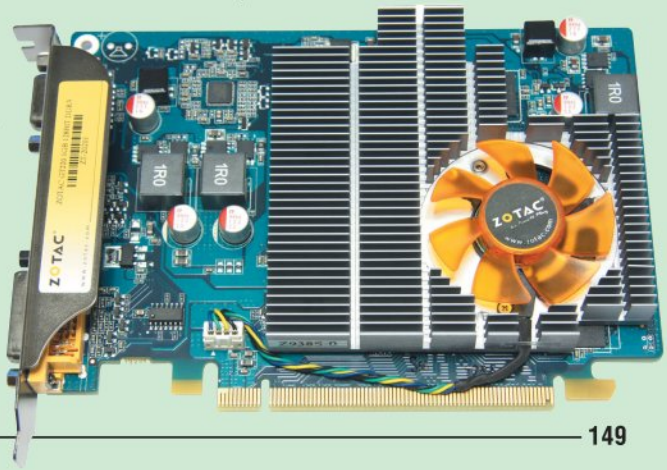
Мы использовали стандартный пакет тестов — **3DMark06**, **Crysis** и **Resident Evil 5**, — но работали в щадящем режиме: сначала отказались от сглаживания, фильтрации и высоких разрешений, а затем еще и выставили средние настройки графики. В итоге мы добились от GeForce GT 220 приличных результатов. Так, Resident Evil 5 разогналась до 60 кадров в секунду, а Crysis продемонстрировал приличные 32 fps.

3DMARK06	
SM2.0	2615
SM3.0	2534
CPU	4755
Overall	6913

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ		
Crysis 1.2.1		
	1280x1024	1680x1050
Medium	32,81	24,74
High	9,37	6,85
Resident Evil 5		
	1280x1024	1680x1050
Medium	61,4	46,2
High	36,4	28,7

■■■

К новой видеокарте можно относиться поразному. Любителям высоких разрешений и максимальных настроек она не понравится. Но для ограниченного бюджета — отличное решение, ведь ZOTAC GeForce GT 220 стоит всего 3000 руб., а справляется со всеми современными играми. Также новинка — хороший выбор для HTPC. С такими габаритами она поместится даже в самый маленький корпус, а встроенные HD-декодер и HDMI позволят сэкономить на процессоре и звуковой карте. ■



Мышиный шторм

Тестирование игровой мыши CM Storm Sentinel Advance

Алексей Макаренков
Светлана Померанцева

Технические характеристики ● **Сенсор:** двойной, с лазерной подсветкой, 5600 dpi, регулировка чувствительности по двум осям ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Ускорение:** до 50 G ● **Скорость перемещения:** до 6 м/с ● **Кнопки:** 2 основных, 2 боковых, 2 регулировки чувствительности, 1 для смены профилей ● **Масса:** от 139 (без грузов) до 161,5 г ● **Цена:** 2700 руб.

Для любого мало-мальски продвинутого игрока выбор мыши — одно из самых интимных занятий. От того, насколько грамотно подобран манипулятор, будет зависеть не только удовольствие от игры, но и ее эффективность. Есть, конечно, люди, которые на мышь вообще не обращают внимания и играют чем придется. Но стоит сравнить их результаты с результатами человека, который играет примерно на том же уровне, но использует при этом нормальную мышь, и все точки над i расставятся сами собой.

В производстве заточенных именно под игры мышей сейчас держат лидерство три компании. **Logitech** со своей линейкой **Gaming Mouse** и раскрученной мышкой **G9**. **Razer** с целым выводком прекрасных игровых грызунов. И еще **Microsoft**, в закромах которой есть отличные игровые мыши **SideWinder**, в том числе беспроводная **X8**, что для игровых мышей, которым нужна очень высокая частота обновления сенсора, большая редкость. О том, что в эту лихую тройку вклинится еще и четвертый персонаж, никто даже не задумывался. Все вакансии, казалось, уже заняты — и тут **Cooler Master** выпустила **Sentinel Advance**, вошедшую в отдельную игровую линейку **CM Storm**.

Разработка устройства длилась около двух лет, инженеров консультировали известные киберспортсмены. Недавно мышь наконец добралась до России — и мы тут же заполучили Sentinel Advance в свои цепкие лапы. У нас почти вся редакция играет на профессиональных игровых мышках, так что мы можем сравнивать, анализировать и делать соответствующие выводы.

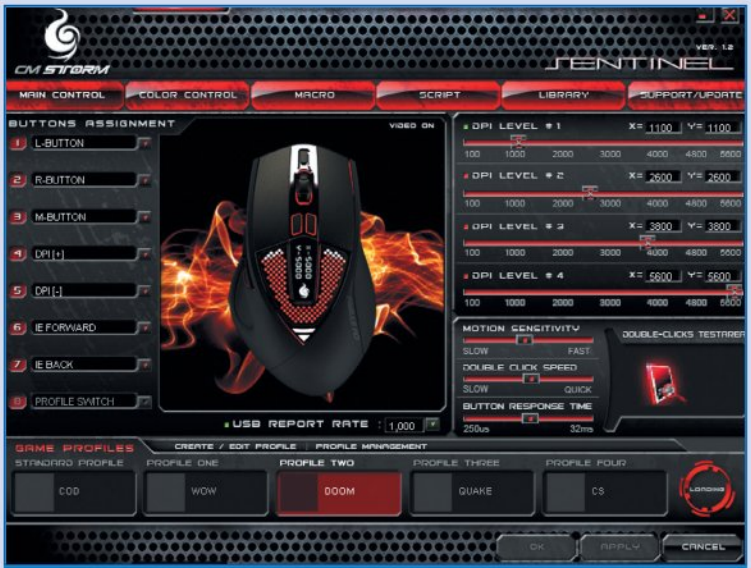
Погладим по шерстке

Подробно расписывать внешний вид мыши не будем, вы и так все прекрасно видите на картинках. Лучше расскажем о том, чего фотографии не передают. Корпус у Sentinel Advance прорезиненный, из стандартного гладкого пластика сделана только верхняя панель с клавишами. По тактильным ощущениям мышь напоминает G9 — только здесь резиной покрыты еще и боковые кнопки.

Задняя часть устройства сходит на нет очень плавно, образуя своеобразный выступ. Он подпирает кисть у основания, и во время игры ладонь почти полностью лежит на мыши, а не на столе. Две боковые кнопки расположены так, что подушечка большого пальца при стандартном хвате находится точно между кнопками, как на **Razer DeathAdder**, — доставать до обеих одинаково удобно. В играх кнопки на торце мыши задействуют почти все игроки (в шутерах на них обычно вешают либо переключение/перезарядку/зум, либо приседания, либо вызов тактической карты, в стратегиях — различные команды, в ролевых играх — прокрутку диалогов и заклятья), так что этот момент особенно важен.

Сверху, четко по центру, расположен дисплей, на который выводятся значения текущих разрешений. Дисплей утоплен в глубину, а покрывающий его пластик сделан заподлицо с корпусом. Выглядит это очень необычно и красиво — дисплей кажется объемным, — но немного пострадал функционал: чтобы увидеть мониторчик, нужно почти полностью убрать руку с мыши, да еще и посмотреть на нее сверху.

На утопленный в корпус дисплей можно выводить логотип игры, профиль которой в данный момент активен.



Программа для настройки мыши и создания макросов. Цифр очень много, но разобраться сможет любой — все меню логичны и понятны.

Две кнопочки прямо перед дисплеем регулируют разрешение по своим осям, то есть чувствительность мыши по осям X и Y настраивается независимо. С этими кнопками никаких проблем нет: можно нажимать даже во время жаркой схватки. Поначалу возможность независимой регулировки чувствительности кажется совершенно не нужной, но, немного поэкспериментировав с настройками, мы поняли, что это очень удобно. В тех же шутерах в снайперском режиме мы ставили чувствительность по оси X повыше, а по Y — пониже. Дает это следующее: можно очень быстро перемещать прицел, ловя в него врага, но при этом нет досадной скачки перекрестия по вертикали.

Не делайте из мухи слона

Несмотря на то что сама мышь крупная, передняя и центральная ее части достаточно узкие. Область хвата даже уже, чем у G9, которая считается мышью для игроков с небольшими кистями. Поначалу мы опасались, что пальцы из-за этого будут постоянно соскальзывать. Но проблем не возникло: торцы мыши сужаются к основанию, поэтому если большой палец пытается съехать вверх, к указательному, то он упирается в корпус и остается на месте. Из-за этой же особенности конструкции мышь можно почти не сжимать: она просто болтается в ладонной чашечке.

Что нам особенно понравилось — коллекция грузиков. Сама мышка весит всего 139 грамм, но в нее можно доложить пять металлических таблеток по 4,5 грамма каждая — в итоге Sentinel Advance прибавит в весе до 161,5 грамма. Крышка отсека для грузиков открывается очень туго, но ничего страшного в этом нет — обычно мышку загружаешь один раз на всю ее мышиную жизнь.

Основные кнопки тоже тугие. Чувствительность их значительно ниже, чем у G9, но чуть повыше, чем у SideWinder X8. По ощущениям — где-то на уровне **Razer Mamba**. В шутерах это иногда немного мешает — не удается быстро нажать кнопку много раз подряд. В стратегиях и RPG наоборот — позволяет более четко позиционировать рамку выделения юнитов и не допускать «фальшивых щелчков» при обозначении пути.

Провод мыши имеет тканевую оплетку (точно такую же, как у G9). Для большинства это значит лишь, что шансы перетереть кабель значительно ниже. Но для тех, у кого есть домашние питомцы, данный момент куда важнее. Кордовый шнур не по зубам кошкам, большинству собак и многим попугаям. Перегрызть, конечно, могут, но потратят на это несколько минут — есть шанс предотвратить трагедию. Обычный же пластиковый шнур домашние бестии рассекают с одного-двух укусов.

Что такое dpi

Одна из самых важных характеристик современных мышек — dpi (dots per inch, число сканируемых точек на дюйм поверхности). Именно эта величина показывает разрешающую способность сенсора, — а от нее зависит, насколько активно вам придется орудовать мышкой и как быстро будет уставать кисть. Чем выше dpi, тем, как правило, лучше. Например, если передвинуть на один дюйм (около 2,5 см) мышь с dpi 3200, то указатель на экране сдвинется на 3200 точек, то есть пробежит по диагонали из одного угла двадцатичетырехдюймового монитора в другой. А если на то же расстояние передвинуть мышку с dpi 1000, то курсор на экране переместится всего на 1000 точек — это примерно половина монитора.

Если во время игры уменьшать dpi (а почти все игровые мыши позволяют делать это на лету), вы получите визуальный эффект уменьшения чувствительности: при смещении мыши на то же расстояние прицел или курсор на экране будет передвигаться на меньшую дистанцию.

С одной стороны, это удобно, когда вам нужно поменять чувствительность прямо во время боя и нет возможности лезть в настройки. Однако при уменьшении dpi вы автоматически снижаете точность движений. Поэтому оптимальный вариант — оставить максимальный dpi, но снизить чувствительность программными средствами, например, через меню настроек мыши в игре или в операционной системе (программную чувствительность принято называть сенситивностью или просто сенсой, чтобы не путать ее с dpi).

Не забывайте, что для того, чтобы мышка работала на полную катушку, ей просто необходим нормальный игровой ковер. Таких сейчас выпускается огромное множество. Цены на мало-мальски приличные начинаются от трехсот рублей. Хорошие ковры обычно имеют прорезиненную основу, чтобы не скользить по столу, и тряпичное или пористое верхнее покрытие — для плавных движений мыши.

Любители шутеров чаще всего выбирают ковры с мягким верхним покрытием, стратеги предпочитают более жесткое (так удобней скролить карты в RTS и работать с рамкой выделения юнитов — точность здесь не очень важна, куда актуальнее скорость). Тот же Cooler Master специально для геймеров выпускает отличные ковры серии **CM Battle Pad** — для шутеров хорошо подойдет толстый и мягкий **CS-M FPS Tactics Pad**, а для стратегий — жесткий коврик **HS-M Battle Pad SSK** с резиновым основанием.

Числовые галлюцинации

Еще одна особенность Sentinel Advance — возможность настройки профилей. Для этого в комплекте идет соответствующее программное обеспечение. Интерфейс предельно простой, назначение всех пунктов понятно из названия, регулировка по большей части осуществляется ползунками, но разрешено вбивать и точные цифры в соответствующие окошки. Каждому профилю можно присвоить небольшой ярлычок той игры, для которой предназначены данные настройки: лого будет выводиться на дисплей мыши.

Любителям пострелять понравится пункт Rapid Fire Mode: здесь можно настроить режим стрельбы. Например, повесить на какую-то из кнопок двойной, тройной или даже десятерной выстрел, да еще и определить интервал между вылетом каждой пули. Не забыли и любителей онлайновых игр: есть заранее прописанные профили и целая система макросов и сценариев для наиболее популярных MMORPG. Конечно, на их освоение придется потратить какое-то время, но оно того стоит.

А самое замечательное — возможность сохранить все ваше творчество в самой мышке. В Sentinel Advance встроено 64 Кб памяти, в которую можно загрузить до пяти наборов настроек. Переключаются они даже во время игры маленькой кнопкой прямо перед колесиком — при этом меняется цвет светодиода, который просвечивает панцирь мышки через пер-

В передней части мыши есть две выемки. Это своеобразные фары, которые подсвечиваются светодиодом.

К боковым кнопкам практически не нужно тянуться. Смещаете большой палец вперед — нажимаете одну, перемещаете назад — активируете вторую.

Грузики вставляются в днище мышки. Крышка «грузового» отсека очень плотная: открывается с трудом, зато не гуляет во время игры.

Великолепная четверка

Рассказывая о новой игровой мыши, нельзя не упомянуть ее прямых конкурентов. Если в нашу подборку не попал ваш любимый игровой грызун, которого вы считаете пределом совершенства, не впадайте в панику — это не значит, что ваш выбор плох или мы тут слишком глупые: мы рассказываем лишь о тех мышах, которые сами постоянно используем в сетевых боях.

Razer

Большинство моделей отличается характерным уплощенным корпусом и большими кнопками. Боковые кнопки зачастую отсутствуют. У мышей Razer очень своеобразный способ удержания, так называемый хват пальцами. Некоторые считают его необычайно удобным, а кому-то он, наоборот, ужасно не нравится. Единственное, с чем согласно большинство, — работать с рейзоровскими мышами неудобно, с ними нужно только играть.

Logitech G9

Крайне популярная и среди киберспортсменов, и среди обычных игроков мышь. Небольшая, с очень чувствительными клавишами, колесиком, которое можно пустить в режим непрерывной перемотки (без прощелкиваний), и со сменными кожухами — в комплекте идет один прорезиненный и один из шероховатого пластика. Тем не менее людям с большими руками G9 очень часто не нравится: у нее довольно узкий хват, да и сама мышь короткая, в большой ладони она просто теряется.

Microsoft SideWinder

Эта серия очень больших и довольно тяжелых мышей, отлично подходящих людям с большими ладонями. Требуют плотного хвата и умения сильно изгибать большой палец из-за несколько странного размещения боковых кнопок: они расположены друг над другом и при этом обычно оказываются не под подушечкой, а под второй фалангой большого пальца. Несмотря на это, многие игроки считают SideWinder идеальной мышью для стратегий и RPG.

A4Tech

Целая плеяда игровых мышей классом пониже, чем уже упомянутая тройка, но очень популярных за счет превосходного сочетания цена/качество. За небольшие деньги A4Tech предлагает полупрофессиональные манипуляторы, среди которых есть мыши как классического вида (**X-710MK** и ей подобные), так и «блинчики» в духе Razer (например, **XL-740K**). К сожалению, у многих моделей есть один неприятный недостаток: провод слишком тонкий и примерно за год активной игры перетирается в месте входа в корпус мыши.

форированную пластиковую вставку. Придраться тут можно только к одному: если смотреть на устройство сверху, виден сам светодиод. Зато мышку со встроенной памятью можно брать в клуб или на соревнования и играть там как дома — никакие драйверы ставить не придется.

Результаты забегов

Объективные факты мы изложили. Теперь несколько слов о субъективном. Сколько бы умных слов мы ни написали, понять, подходит ли Sentinel Advance именно вам, вы сможете, лишь подержав мышь в руке. В процессе тестирования редакторы «Игромании» несколько десятков часов гоняли мышь в играх разных жанров (больше всего — в стратегиях и шутерах) и выявили вот какие закономерности.

Игрокам с широкой ладонью и массивными пальцами мышь не очень удобна. Большой палец постоянно закрывает боковые кнопки, ширина мышки недостаточная для комфортного хвата, указательный и средний пальцы вывешиваются слишком далеко вперед. Зато тем, у кого кисть средних и маленьких размеров, играть и работать с Sentinel ничуть не менее удобно, чем с G9 или с любой мышью Razer. Хват плотный, пальцы не напрягаются. Некоторые тестеры заметили, что с Sentinel рука устает чуть меньше, чем с другими мышами. Причина, видимо, в упомянутых выше скосах, из-за которых мышь совсем не надо сжимать пальцами, а нужно лишь придерживать ладонью.

Слишком низкую чувствительность кнопок и, напротив, высокую чувствительность колесика прокрутки отметили в начале тестирования почти все участники действа. Но через сутки эта претензия у всех пропала — и к тому, и к другому быстро привыкаешь.

■ ■ ■

Никаких рекомендаций мы давать не будем: советовать конкретную игровую мышь, не зная особенностей строения кисти игрока, его стиля игры, да и просто предпочтений, — занятие неблагодарное.

Но один факт неоспорим. У Cooler Master получился манипулятор, который сразу попал в высший дивизион и начал играть на одном поле с лучшими геймерскими мышами современности. Если через некоторое время не выяснится, что у Sentinel Advance есть какие-то огрехи сборки, разрушающие его через пару месяцев напряженной игры (это вряд ли, сборка очень хорошая), то можно считать, что на одну отличную мышь на игровом олимпе стало больше. Мы с вами от этого только в плюсе — есть из чего выбирать. ■

ВСЕГДА НА СТРАЖЕ

Тестирование ИБП SVEN Power Smart 1500

Денис Поповкин

Технические характеристики ● **Входное напряжение:** 220/230/240 В ± 25% ● **Время переключения:** 4 мс ● **Суммарная мощность нагрузки:** 900 Вт ● **Частота:** 50/60 Гц ● **Продолжительность работы от батареи:** 2,5/7,1 мин. (при полной/половинной нагрузке) ● **Аккумулятор:** герметичные необслуживаемые свинцово-кислотные аккумуляторы ● **Время зарядки:** до 10 часов ● **Габариты:** 173x369x247 мм ● **Вес:** 16 кг ● **Цена:** 8500 руб.

Электрическая сеть в нашей стране — главное оружие против зарубежной электроники. От перебоев с питанием компьютеры у нас умирают куда чаще, чем на Западе. А причина банальна. Заявленные в розетке 220 В — это, так сказать, идеал. На самом деле напряжение в сети вполне официально может быть от 198 до 242 В — лишнему десятку вольт обрадуется далеко не каждый блок питания. И ведь этот предел — разрешенный, а что, если какие-то неполадки случатся с трансформатором во дворе или молния попадет в ЛЭП? Все, прощай 3-way SLI-система.

К счастью, от всего этого можно защититься, всего лишь купив хороший источник бесперебойного питания (ИБП). Только дешевые ИБП частенько не вытягивают мощные компьютеры и выключаются на автомате от перегрузки. Мы нашли ИБП с хорошим запасом мощности — **SVEN Power Smart 1500**, который в пике обеспечивает до 1060 Вт.

Красота

Выглядит Power Smart 1500 солидно: угольно-черный корпус, симпатичная передняя панель, большой ЖК-дисплей. На него выводится самая разная информация о состоянии ИБП: заряд батареи, процент нагрузки, режим работы и многое другое. Управляется ИБП тремя кнопками прямо под экраном — они отвечают за включение устройства и смену отображаемой информации. Справа от клавиш есть три светодиода: работа от батареи/сети, сигнал неисправности.

Все разъемы традиционно расположены сзади — это шесть выходов для питания компьютера, монитора и других устройств, два разъема телефонной линии и порты USB и RS-232 для управления ИБП через компьютер.

ГОЭЛРО

Слово «Smart» (умный) в названии далеко не случайно: ИБП работает на основе RISC-микропроцессора, который контролирует действующее напряжение на входе и выходе, частоту, выходную мощность, температуру внутри корпуса, состояние и уровень заряда батарей.

Производитель обещает, что Power Smart 1500 защитит ваш компьютер от короткого замыкания, перегрузки, удара молнии, выбросов, провалов, скачков и полного отключения напряжения. Заявленное время автономной работы — до 7,1 минуты при половинной нагрузке и 2,5 минуты — при полной. Не слишком много, но хватит, чтобы сохраниться в игре и выключить компьютер.

Основное отличие Power Smart 1500 от простых ИБП — режим работы от аккумуляторов. Дело в том, что дешевые модели в экстренном режиме не могут обеспечить чистого синусоидального переменного тока. Обычно они выдают так называемый меандр — прямоугольную синусоиду. Это не страшно, если ИБП используется только для компьютера: блоку питания все равно, что на выходе, он нормально работает и с меандром. А вот чувствительной технике — например, ламповому усилителю для наушников — нужен качественный сигнал, и Power Smart 1500 действительно выдает честную синусоиду, работая от батарей.

Нагружаем

Во время тестов оказалось, что нагрузить Power Smart 1500 на полную мощность достаточно сложно. Для проверки мы подключили к нему компьютер с киловаттным блоком питания, **Core i7 920** и **GeForce GTX 285**. Плюс к этому мы повесили на ИБП монитор **ViewSonic VP2650wb** с диагональю 26 дюймов и внешний жесткий диск — и в рабочем режиме Power Smart 1500 показал ничтожные 9% нагрузки. Немного подумав, мы запустили **3DMark06** и получили на выходе всего 12% — наш ИБП спокойно бы принял на себя еще парочку таких систем.

Кстати, в комплекте с Power Smart 1500 идет программа **UPSilon 2000**, и если подключить ИБП к компьютеру через USB, то можно контролировать состояние сети и вести статистику перепадов напряжения.

SVEN Power Smart 1500 нам понравился: к такому ИБП не страшно подключить и тестовый стенд с кучей дорогой аппаратуры. И хотя сам Power Smart 1500 стоит не дешево — 8500 рублей, — менять сгоревший монитор или компьютер все равно обойдется дороже. ■

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Артур Джангиров

Собирая информацию о железных новинках последнего месяца, мы невольно поглядывали на календарь: уж не середина ли мертвого летнего сезона? Нет, не середина, но сказать, что в мире игровых компьютеров нет интригующих новинок, — это вообще ничего не сказать. Кризис, говорят, кончился, но страсти не утихают: по данным iSuppli, доля **Intel** на рынке микропроцессоров медленно растет и теперь составляет 80,6%, а вот доля **AMD** продолжает падать — в сентябре у нее было всего 11,5% рынка. Корпорация даже попала в горячую двадцатку американских компаний, которые имеют все шансы обанкротиться в течение года — и это несмотря на выпуск серий видеокарт **Radeon HD 5700** и **HD 5800**, весьма интересных с точки зрения цены и производительности (тест **HD 5870** ищите в этом номере, а тесты HD 5750 и HD 5770 — в следующем).

Стоит ли бросаться за новыми карточками прямо сейчас? Нет. Замена материнской платы, процессора или видеокарты может некоторое время подождать. Цены на эти компоненты если и не падают, то по крайней мере не растут. А вот с приводами и дополнительными модулями оперативной памяти затягивать не советуем — за последний месяц они подорожали почти на 10%.

«Дешево и сердито» — меньше 15 000 руб. Ничего принципиально нового в этой категории не появилось, поэтому мы решили поэкспериментировать и, поддавшись моде на все миниатюрное, собрали компьютер в корпусе **INWIN BT566** формата Flex/MicroATX, установив для AMD-конфигурации материнскую плату **MSI GF615M-P33**.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7 950 BOX (ядро Bloomfield, частота 3 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	21 100
Системная плата: ASUS P6T7 WS SuperComputer (Intel X58, 7x PCIe x16, 6x DDR3 2000/1866/1800/1600/1333/1066 макс. до 24 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, eSATA, IDE, USB 2.0, IEEE 1394, PS/2, 2x Gigabit LAN)	16 400
Память: Kit 3x2 Гб DDR3 PC12800 Corsair 8-8-8-24, DOMINATOR, DHX, поддержка Core i7	7700
Видеокарта: Sapphire HD 5870 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	15 000
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST32000542AS 2 Тб (SATA II, 5900 об/мин, 32 Мб)	6290
Оптический привод: LG BH08LS20 (SATA, BD-ROM/R, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	8500
Корпус: Thermaltake Tai-Chi Silver-Black (ATX, BTX, жидкостная система охлаждения, 2x12 см, 2x25 см) + БП FSP Epsilon 1010 (1010 Вт, 1x12 см, разборный 24+8+4 pin коннектор, 4x 6-pin разъем)	15 600
Системный блок:	**90 590**
Клавиатура + мышь: Logitech Revolution MX5500 (беспроводная, Bluetooth, сенсор мыши 1600 dpi)	6400
Колонки: Microlab X27 5.1 (тип: 5.1, 360 Вт, 20-20 000 Гц, 80 дБ)	14 150
Монитор: NEC MultiSync LCD3090WQXi (TFT H-IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 6 мс, 350 кд/м2, 1000:1, 2x DVI)	88 560
Системный блок и периферия:	**199 700**
Замена ЦП: Intel Core i7 975 BOX (ядро Bloomfield, частота 3,3 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	19 350
Дополнительная видеокарта: Sapphire HD 5870 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	15 000
Дополнительная память: Kit 3x2 Гб DDR3 PC12800 Corsair 8-8-8-24, DOMINATOR, DHX, поддержка Core i7	7700
Со всеми наворотами:	**241 750**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon II X4 630 (ядро Propus, частота 2,8 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб) BOX	4760
Системная плата: MSI GF615M-P33 (NVIDIA GeForce 6150SE, PCIe, PCI, 2x DDR3 1333/1066/800 макс. до 8 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN, VGA)	1800
Память: DDR3 2 Гб PC6400 Kingston	1600
Видеокарта: PowerColor Radeon HD 4650 512 Мб GDDR2 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	1500
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250310AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1300
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1990
Корпус: INWIN BT566 (Flex/MicroATX, 300 Вт, 1x8 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, 2x audio)	1700
Системный блок:	**14 730**
Мышь: A4Tech X6-10D (1000 dpi, лазерная, проводная)	245
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: SVEN SPS-700 (тип: 2.0, 2x 20 Вт, 40-20 000 Гц, 75 дБ)	1520
Монитор: Samsung 2033SN (TN, 20 дюймов, 1600x900, 5 мс, 300 кд/м2, 1000:1, VGA)	6500
Системный блок и периферия:	**23 385**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 810 (ядро Deneb, частота 2,6 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 4 Мб)	1110
Замена видеокарты: Sparkle GeForce 9800 GT Low Profile 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, DVI, HDMI)	1820
Дополнительная память: DDR3 2 Гб PC6400 Kingston	1600
Со всеми наворотами:	**26 805**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7500 BOX (ядро Wolfdale, частота 2,93 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 3 Мб)	4200
Системная плата: Gigabyte GA-G41M-ES2H (Intel G41, PCIe, PCI, 4x DDR2 1066(OC)/800/667 макс. до 16 Гб, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, LPT, PS/2, S/PDIF-out, Gigabit LAN, VGA, DVI, HDMI)	2050
Память: DDR2 2 Гб PC6400 Kingston	1600
Видеокарта: Galaxy GeForce 9500 GT 512 Мб GDDR2 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	1650
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250310AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1300
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1990
Корпус: INWIN BT566 (Flex/MicroATX, 300 Вт, 1x8 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, 2x audio)	1700
Системный блок:	**14 490**
Мышь: Genius NetScroll 200 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	255
Клавиатура: Genius G-KB 220 Multimedia (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	515
Колонки: Microlab SOLO 4 (тип: 2.0, 56 Вт, 75-31 000 Гц, 80 дБ)	3280
Монитор: ViewSonic VA2413Wm (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м2, 1000:1, VGA)	7999
Системный блок и периферия:	**26 539**
ЦП: Intel Core 2 Quad Q8200 BOX (ядро Yorkfield, частота 2,33 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 4 Мб)	1300
Замена видеокарты: Sparkle GeForce 9800 GT Low Profile 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, DVI, HDMI)	1370
Дополнительная память: DDR2 2 Гб PC6400 Kingston	1600
Со всеми наворотами:	**31 259**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 810 (ядро Deneb, частота 2,6 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 4 Мб) + Cooler Master V4 AMD (110 мм, 1000-2850 об/мин, 31-53 дБ)	5700
Системная плата: Gigabyte GA-MA790XT-UD4P (AMD 790X, PCIe, PCI, 4x DDR3 1666(OC)/1333/1066 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN, PS/2)	4200
Память: DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	1600
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4650 1 Гб GDDR2 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	2400
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250310AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1300
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1990
Корпус: ASUS TA-881 (ATX, 450 Вт, 1x12 см или 2x8 см, 2x8 см, 24+4+6 pin, 2x USB, audio)	2200
Системный блок:	**19 390**
Мышь: A4Tech XL-750BK (3600 dpi, лазерная, проводная)	795
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN MA-332 (тип: 2.0, 40 Вт, 30-20 000 Гц, 75 дБ)	3050
Монитор: Samsung T220GN (TN, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, 300 кд/м2, 1000:1, VGA)	10 800
Системный блок и периферия:	**34 750**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 945 BOX Black Edition (ядро Deneb, частота 3 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1410
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 4850 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, TV-out, HDCP)	1500
Дополнительная память: DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	1600
Со всеми наворотами:	**39 260**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i5 750 BOX (ядро Lynnfield, частота 2,67 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	7990
Системная плата: Gigabyte GA-P55M-UD2 (Intel P55, PCIe, PCI, 4x DDR3 2200/1333/1066/800 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, IEEE 1394 (6-pin, 4-pin), S/PDIF-out, Surround-out, Gigabit LAN)	3690
Память: DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	1600
Видеокарта: MSI GeForce 9500 GT 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, DVI, HDMI)	1700
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250310AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1300
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1990
Корпус: ASUS TA-881 (ATX, 450 Вт, 1x12 см или 2x8 см, 2x8 см, 24+4+6 pin, 2x USB, audio)	2200
Системный блок:	**20 670**
Мышь: Genius Navigator 335 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	1110
Клавиатура: Genius ErgoMedia 700 slim (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш)	1050
Колонки: Microlab SOLO 5 (тип: 2.0, 40 Вт, 60-31 000 Гц, 85 дБ)	4610
Монитор: Acer G24oid (TN, 24 дюйма, 1920x1200, 2 мс, 400 кд/м2, 1000:1, VGA, DVI)	11 910
Системный блок и периферия:	**39 350**
Замена ЦП: Intel Core i7 860 (ядро Lynnfield, частота 2,8 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	3000
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 260 896 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	3226
Дополнительная память: DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	1600
Со всеми наворотами:	**47 176**

В эту плату интегрирована видеокарта **GeForce 6150SE**, но для игр ее явно не хватит, поэтому мы добавили в компьютер **PowerColor Radeon HD 4650** и получили достаточно современную компактную игровую систему. Компьютер на базе процессора Intel мы собрали с использованием материнской платы **Gigabyte GA-G41M-ES2H** и видеокарты **Galaxy GeForce 9500 GT**.

«Смерть тормозам» — меньше 20 000 руб. Процессоры AMD были героями предыдущих статей, теперь пришло время Intel: кристалл **Core i5 750** в компьютере до 20 000 рублей — серьезное достижение. Да, сегодня в этой конфигурации стоит маломощная видеокарта и память DDR2, которая скоро станет историей, но нам пришлось на чем-то сэкономить. А видеокарту и память всегда можно заменить, главное, что потенциал у компьютера есть.

«Займи, но купи» — меньше 30 000 руб. Стоимость бюджетных серий модулей памяти DDR3 наконец-то сравнялась со стоимостью аналогичных модулей DDR2, и мы установили в компьютер больше памяти, не очень разорившись. А еще за те же деньги, что и в прошлом месяце, получили более мощную видеокарту — **Sapphire Radeon HD 4870** для системы на базе AMD и **Palit GTS 250** для компьютера с процессором Intel.

«Тебя я видел во сне» — цена не ограничена. На примере этого компьютера особенно заметно, что топовые наборы памяти практически не изменились в цене, а BD-приводы, как и все оптические дисководы, подорожали. Но самое важное не это, а новая видеокарта на базе чипа от компании AMD, **Sapphire HD 5870**, почти такая же, как была у нас на тестах в этом месяце. Мы просто не могли не поставить ее в этот компьютер, ведь с такой карточкой безоблачное будущее в мире DirectX 11 гарантировано! ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 945 BOX Black Edition (ядро Deneb, частота 3 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6700
Системная плата: Gigabyte GA-MA790XT-UD4P (AMD 790X, PCIe, PCI, 4x DDR3 1666(OC)/1333/1066 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN, PS/2)	4200
Память: DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	1600
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4870 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	5660
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3640323AS 640 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	2250
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1990
Корпус: 3Q BlackHawk Blue neon (ATX, 1x25 см, 4x12 см, 4x USB, audio, eSATA) + БП FSP Blue Storm II (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin и разборный 1x 6/8-pin разъем)	6893
Системный блок:	**29 293**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN Royal 2 (тип: 2.0, 2x 40 Вт, 40-20 000 Гц, 80 дБ)	4500
Монитор: Samsung T260 (TN, 26 дюймов, 1920x1200, 5 мс, 300 кд/м2, 1000:1, DVI, VGA, HDMI)	19 800
Системный блок и периферия:	**56 443**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 955 BOX Black Edition (ядро Deneb, частота 3,2 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1100
Замена видеокарты: ASUS Radeon HD 4890 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	2140
Дополнительная память: DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	1600
Со всеми наворотами:	**60 183**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i5 750 BOX (ядро Lynnfield, частота 2,67 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	7990
Системная плата: Gigabyte GA-P55-UD4 (Intel P55, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 4x DDR3 2200+/1333/1066/800 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, eSATA, IDE, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, S/PDIF-in, COM, PS/2, LPT, Gigabit LAN)	6700
Память: 2x DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	3200
Видеокарта: Palit GTS 250 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, DVI, HDMI, VGA)	3980
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3640323AS 640 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	2250
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1990
Корпус: ASUS TA-881 (ATX, 450 Вт, 1x12 см или 2x8 см, 2x8 см, 24+4+6 pin, 2x USB, audio)	2200
Системный блок:	**28 310**
Мышь: Microsoft Wireless Laser Mouse 5000 Black (1000 dpi, лазерная, беспроводная)	1690
Клавиатура: Genius LuxeMate 525 (проводная, 103 основных + 39 дополнительных клавиш)	1630
Колонки: Microlab PRO 3 (тип: 2.0, внешний усилитель, 90 Вт, 35-20 000 Гц, 75 дБ)	6140
Монитор: iiyama ProLite B2409HDS-1 (TN, 24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, 400 кд/м2, 1000:1, VGA, DVI)	17 600
Системный блок и периферия:	**55 370**
Замена ЦП: Intel Core i7 870 (ядро Lynnfield, частота 2,93 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	12 000
Замена видеокарты: ASUS 2x GeForce GTX 295 1,7 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	12 450
Дополнительная память: 2x DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	3200
Со всеми наворотами:	**83 020**

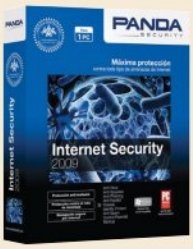
Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ
ЖЕЛЕЗО И СОФТ

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово #hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения около трех рублей.

Что будет, если не обновлять антивирус? Он станет хуже работать или вообще перестанет?

Без обновлений антивирус не перестанет работать совсем, но существенно ослабит хватку. Он, как и раньше, будет бороться со всеми вирусами, информация о которых занесена в его базы. Проблема в том, что новые вирусы появляются каждые сутки, и, чтобы компьютер был надежно защищен, обновления должны поступать не реже раза в неделю.



По данным антивирусной компании **Panda Security**, за 2008 год через интернет было распространено почти 20 миллионов различных компьютерных вирусов — это больше, чем за предыдущие 17 лет, вместе взятых! А так как вирусописатели не останавливаются на достигнутом, без регулярных обновлений антивирус очень быстро устаревает и становится практически бесполезным.

После загрузки операционной системы Windows XP не запускается ни одно приложение. Появляется надпись: «Сбой при инициализации приложения из-за остановки рабочей станции». Как это можно устранить?

Обычно подобное сообщение появляется в случаях, когда ядро Windows остановлено из-за ошибки. Ее причиной могут стать недавно установленные драйверы или висящие в памяти процессы. Попробуйте загрузить Windows XP в безопасном режиме, нажав после стартового экрана BIOS кнопку **F8** и выбрав из появившегося списка соответствующий пункт. В этом режиме система не подгружает большинство дополнительных драйверов и сервисов и, скорее всего, сможет удачно запуститься. Когда она загрузится, выберите **Выполнить** в меню **Пуск**, затем введите **msconfig** и откройте в появившемся окне вкладку **Автозагрузка**. Уберите из списка все лишние процессы, снимая галочки напротив них, и перезагрузите компьютер в обычном режиме.

Подскажите, пожалуйста, что такое TurboCache, на каких видеокартах GeForce она есть и как ее включить?

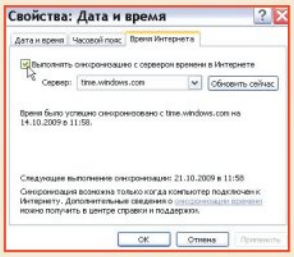
NVIDIA TurboCache — это технология, использующая расширенную полосу пропускания графической шины PCI Express и позволяющая GPU параллельно использовать выделенную ему видеопамять и динамически доступную системную память. Благодаря такой схеме увеличивается как суммарный объем графической памяти, так и конечная производительность системы.

Видеокарты с этой технологией впервые появились в шестом поколении **GeForce**, и с тех пор TurboCache использовалась практически во всех моделях бюджетной линейки вплоть до серии **GeForce 9**.

Технология TurboCache является пассивной, то есть не требует установки, настройки, включения и других действий. Графический процессор сам выбирает, когда и в каком объеме задействовать системную память. Как нередко бывает с подобными решениями, не всегда выбор процессора оказывается своевременным — многие пользователи безуспешно пытаются отключить TC, чтобы «вернуть» задействованную оперативную память. Увы, NVIDIA не предоставила никаких инструментов по управлению TC, и народные умельцы вносят изменения в реестр на свой страх и риск.

Стоит заметить, что аналогичная разработка под названием **HyperMemory** есть у конкурента NVIDIA — **ATI Technologies**. Обе технологии нацелены на начальный ценовой сегмент и призваны отбить хлеб у дискретных графических решений вроде **Intel GMA**. Любители современных игр с хорошей графикой и, как следствие, обладатели мощных видеокарт едва ли столкнутся с этой технологией.

При включении компьютера у меня всегда сбиваются часы — каждый раз приходится их настраивать заново. Подскажите, в чем проблема и как ее решить?



В вашем компьютере села батарейка. Как ни смешно, но она там есть. В большинстве материнских плат используется стандартный элемент питания **CR2032**, который среди прочего отвечает и за корректную работу часов, когда компьютер выключен. К счастью, эта батарейка продается в каждом втором хозяйственном магазине за 30-50 рублей.

Но пока батарейки у вас нет, попробуйте синхронизировать время через интернет. В меню **Пуск** откройте **Панель управления**, там найдите ярлычок **Дата и время**. На последней вкладке, **Время интернета**, поставьте галочку рядом с опцией **Выполнять синхронизацию** или просто нажмите **Обновить сейчас**. Это избавит вас от необходимости вручную забивать точное время — при наличии интернета, разумеется.

В биосе и при загрузке ОС лампочка питания на корпусе горит постоянно, а после загрузки ОС начинает мигать. Как это исправить? У меня Windows XP SP3 и материнская плата Gigabyte GA-EP45-DS3R.

Вряд ли стоит это исправлять. Дело в том, что в стандартный комплект драйверов **Gigabyte** входит утилита **Dynamic Energy Saver** (DES). Она занимается энергосбережением: когда процессор простаивает или работает с минимальной нагрузкой, DES уменьшает количество задействованных фаз питания, используя только

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «*Горячая линия*» или «*Совет от читателя*» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

минимум, необходимый для работы системы. С помощью этой технологии, по данным Gigabyte, экономится до 70% энергии по сравнению с обычными материнскими платами. А мигающая лампочка — всего лишь индикатор, что система экономии энергии включена и работает.

Если мигание вас все-таки раздражает, есть два варианта: либо запитать соответствующий светодиод от кабеля 12V, либо удалить DES.

Что случилось с официальными сайтами всех крупных антивирусов — Kaspersky, NOD32, Dr.Web? Не могу зайти на их странички: браузер пишет, что невозможно найти удаленный сервер.

Одно из двух: либо у вас очень избирательно закончился интернет, либо в системе завелся злобный вирус, который заблокировал все известные ему антивирусные сайты. Ваш компьютер нужно срочно лечить!

Казалось бы, все просто: зайти на **CureIt.ru** и скачать бесплатную, не требующую установки утилиту от **Dr.Web**. Однако с большой долей вероятности этот сайт тоже окажется заблокирован.

Вариантов решения проблемы несколько. Можно зайти на сайт CureIt! через прокси-сервер — сгодится как установленное приложение, например **Tor** (***www.torproject.org/easy-download.html***), так и сайт-анонимайзер вроде **Pure Privacy.com** или **Anonymizer.ru**. Можно скачать любой бесплатный антивирус из P2P-сетей. А проще всего — воспользоваться «Антивирусом Касперского», который лежит на нашем диске в разделе «Софт»!

У меня видеокарта GeForce 7600GS и гигабайт оперативной памяти Hynix 5300. Хочу увеличить объем памяти вдвое (материнская плата поддерживает до 2 Гб). Стоит ли учитывать модель видеокарты при покупке RAM и обязательно ли подбирать одинаковые модули?

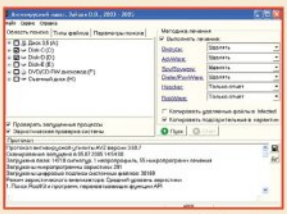
Модули оперативной памяти вовсе не обязаны обладать одинаковой частотой, однако для работы в двухканальном режиме идентичными должны быть их конфигурация и объем. Производитель, кстати, может и отличаться.

В системах, где скоростные модули DDR2 работают с более медленными, определяющей будет частота самого медленного модуля. Поэтому брать память с тактовой частотой больше чем 667 МГц (а именно такая частота у вашей памяти: DDR 2 512 Мб 667 МГц PC2-5300 Hynix) можно — хуже не будет, — но бессмысленно.

Что касается видеокарты, то она никак не влияет на оперативную память (и наоборот), поэтому при покупке DIMM ее можно вовсе не брать в расчет.

Недавно у меня исчез диспетчер задач. Пытаюсь его вызвать, а система пишет: «Диспетчер задач заблокирован администратором». Думал исправить через команду regedit, но она тоже заблокирована администратором. Я администратор, но не делал ничего подобного. В чем проблема?

Не так давно по интернету прокатилась целая волна подобных вирусов. Одни блокировали доступ к панели управления, другие — к свойствам папки, командной строке и даже свойствам экрана. Скорее всего, вам поможет бесплатная антивирусная утилита **AVZ**, которую можно найти на сайте ***http://z-oleg.com***. Скачайте и запустите AVZ, зайдите в меню **Файл/Восстановление системы**, отметьте там пункт 11 **Разблокировка диспетчера задач** и нажмите кнопку **Выполнить отмеченные операции**. Кстати, на этой же вкладке находится масса других антивирусных твикеров. Раз уж ваш компьютер заражен, они могут пригодиться!



Установил свежеиспеченную 64-битную систему Windows 7, и у меня родился вопрос. Есть ли поддержка DX10 в этой операционке? Если есть, то где ее нужно настраивать?

В операционной системе Windows Vista, предшественнице Windows 7, поддержка DirectX 10 была с самого релиза. Более того, уже с первым сервис-паком в нее была добавлена поддержка DirectX 10.1, а со вторым — DirectX 11.

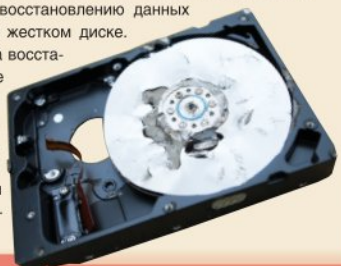
Аналогичная ситуация и с Windows 7 — она оснащена DirectX 11 изначально. А поскольку последние версии DirectX обладают обратной совместимостью, никаких дополнительных действий для работы с DX10-играми предпринимать не нужно.

Если у вас все же остались сомнения, какая именно версия DirectX установлена в вашей Windows 7, это легко проверить. В меню **Пуск** выберите **Выполнить** и введите в поле ввода **dxdiag**. На первой же вкладке, **Система**, в нижней части открывшегося окна найдите поле **Версия DirectX** — и увидите цифру 11 напротив него!

Расскажите, пожалуйста, немного о надежных методах безвозвратного удаления данных.

Есть множество прекрасных способов окончательно и бесповоротно уничтожить информацию: любое воздействие, разрушающее магнитный слой, начисто удаляет данные. Сильное магнитное поле или, например, нагревание выше точки Кюри делает восстановление информации невозможным. Но все эти действия, как правило, связаны с физическим уничтожением носителя либо полной потерей его рабочих свойств, — а это, наверное, не ваш выбор.

Самый надежный способ уничтожить информацию, сохранив жесткий диск живым и невредимым, — несколько раз полностью перезаписать сектора удаляемого файла. С этой задачей неплохо справляется целый ряд программ. Например, **Lavasoft File Shredder** или **Acronis Privacy Expert Suite**. После них большинство коммерческих лабораторий и центров по восстановлению данных ничего не найдут на вашем жестком диске. Впрочем, маленький шанс на восстановление информации все равно останется, необходима лишь дорогая профессиональная аппаратура с хорошей разрешающей способностью: магнитно-силовая микроскопия способна творить настоящие чудеса!



Составители: Денис Мурин, Алена Ермилова

ПО ОБЛОЖКЕ ВСТРЕЧАЮТ

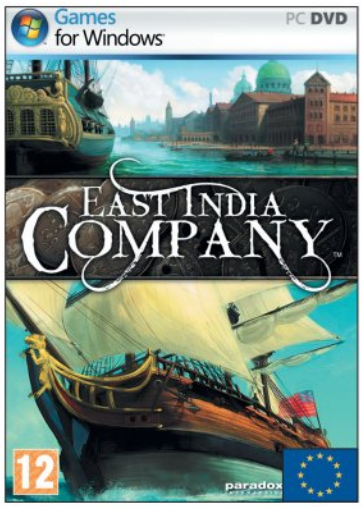
Обложки одних и тех же игр, продающихся в разных регионах, очень различаются. Но обычно их меняют, руководствуясь общими соображениями о некой целевой аудитории — на уровне «шуба-водка-медведи». И выходит, что вопрос об обложке (а во многих случаях — вопрос о покупке) решают совершенно неиграющие люди. Так ли это?

Tell/«Вильгельм Телль. Голый арбалет»

Павел Нечаев, директор отдела пропаганды Snowball Studios: «Tell — это юмористический квест, сделанный по немецкому фильму, очень популярному в Германии. Соответственно, когда европейский издатель делал обложку, он всеми силами старался показать покупателю, что игра по фильму. Обложка получилась отличная, хотя на первый взгляд там какая-то путаница нарисована: у главного героя значок со швейцарским флагом, на замке флаг австрийский, а фильм снимали немцы... Но путаницы нет. По фильму Телль — швейцарец, он хочет получить австрийское гражданство, параллельно затащив в постель дочку местного партийного бонзы, который и должен ему это гражданство сделать, — для квеста самый тот сюжетец.

Но в России популярность этого фильма стремится к нулю, и нам пришлось рисовать просто забавную обложку для игры про Вильгельма Телля. Мы и название поменяли соответственно, потому что игра — это тонкий стеб над кучей вещей, как в фильме «Голый пистолет».

East India Company/«Ост-Индская компания»



Михаил Колбасников, художник Snowball Studios: «Европейская обложка показалась нам какой-то неживой, и мы решили, что на нашей устроим эпический махач — пара галеонов, белоснежные паруса и капитаны, которые никогда не говорят «Тысяча чертей!».

К сожалению, времени на воплощение этой идеи не хватило, слишком поздно нам прислали финальный концепт оригинальной обложки — сейчас он смотрится ничего, а первые версии выглядели как рекламные плакаты из серии «Лучшие курорты Турции». Но пока замазывались курорты и рисовались галеоны, пришло время релиза, и мы поняли, что не успеваем. В результате мы только поменяли местами город и корабль с оригинальной обложки: решили, что город слишком темный, чтобы ставить его наверх, а срезать паруса у корабля нелогично».

Blue Dragon

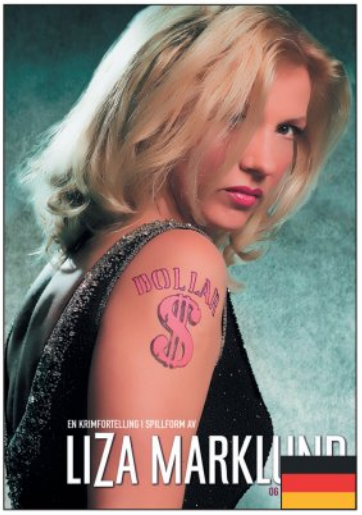
Петр Суздалев, менеджер по игровым продуктам Microsoft: «Мы в Microsoft Game Studios стараемся не менять обложки, потому что создаем мировые бренды и хотим, чтобы игра была однозначно узнаваема везде — и в России на «**ИгроМире**», и в Германии на **GamesCon**, и в США на **E3**.

Подходит обложка для конкретного региона или нет, мы решаем на этапе локализации: опытная студия-локализатор обычно может предугадать, понравится ли упаковка местной аудитории. Иногда, чтобы удовлетворять потребностям конкретного рынка, мы меняем скриншоты или оборотную сторону упаковки — но остаемся по-прежнему уверены, что единый дизайн более эффективен, чем индивидуальный подход.

Хотя бывают, конечно, и исключения. Например, на европейской обложке **Blue Dragon** использовано оформление в стиле аниме, выполненное знаменитым японским иллюстратором: европейским покупателям важно, что это подлинно японская RPG. А в США аниме не пользуется особой популярностью, и если бы мы оставили эту обложку, то американские покупатели решили бы, что это детская игра».

Dollar/«Dollar: Криминальная полиция»

Павел Нечаев, директор отдела пропаганды Snowball Studios: «Вместо скучной тетки со скучной татуировкой мы решили сами снять мертвую (что гораздо веселее) проститутку. Придумали концепт, нашли модель, фотографа, но тут пришел штатный юрист и все испортил. Чтобы не попасть за решетку, планы пришлось подкорректировать: в результате мы смоделировали съемку трупа на месте его обнаружения — все чин чинарем, с полицейскими ленточками, как положено (их потом добавили в «Фотошопе», девушку снимали на холодном полу фотостудии).



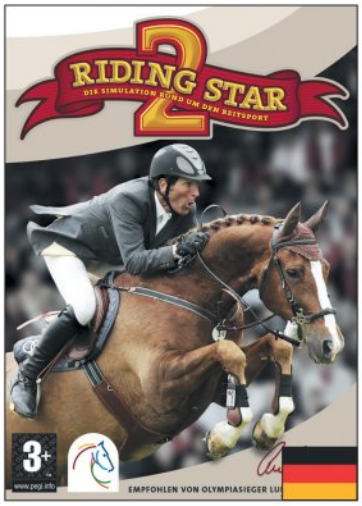
Подходящую позу для «мертвой проститутки» нашли не сразу.

Сделано это было, чтобы сразу настроить покупателя на сюжет игры — детективный квест. Это был наш первый опыт съемки людей для обложки игры. Не знаю, повторим ли мы его еще, все-таки такой формат больше подходит для книг или фильмов, нежели для компьютерных игр».

Riding Star 2/«Королева скачек»

Владимир Торцов, пресс-атташе Snowball Studios: «На оригинальной обложке изображен многократный чемпион Германии по верховой езде, которого тамошние любители лошадей все знают в лицо. Очевидно, что немецкий издатель купил права на фотографию и поставил ее на обложку.

На российскую обложку можно было с тем же успехом поставить немецкого чемпиона по кувыркам в высоту — и никто бы не заметил подмены, поэтому мы убрали напряженного баварского мужика и сделали картинку с миловидной девушкой, скачущей по осеннему лесу на лошади. И даже



название игре дали «Королева скачек», чтобы маленькие любительницы лошадей представляли себя на месте этой девушки».

Die Rietakademie/«Академия верховой езды»

Владимир Торцов, пресс-атташе Snowball Studios: «А вот тут достаточно банальная ситуация, такая часто случается с обложками: за время пути собачка смогла подрасти. К моменту издания игры в России права на фотографию, использовавшуюся на оригинальной обложке, кончились, и нам пришлось выкручиваться самим.

Но это даже к лучшему: мы не очень любим «фотографичные» обложки — в России диски с фотографией не воспринимаются как игры, покупатель думает, что это какой-то обучающий курс. Сравните сами: коробка с фотографией выглядит как энциклопедия для конезаводчиков, а по нашей обложке сразу понятно, что это игра про лошадей».

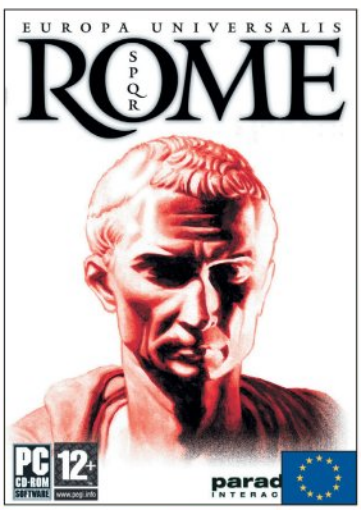
Halo 2

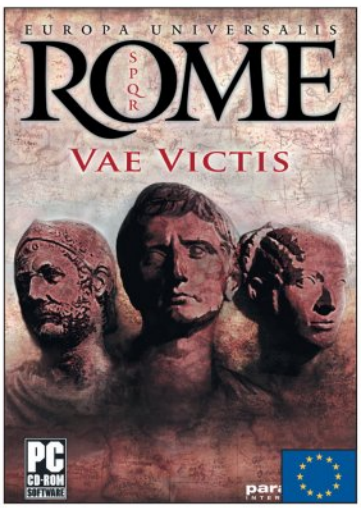
Петр Суздалев, менеджер по игровым продуктам Microsoft: «Как-то мы проводили исследования среди европейских игроков, предлагали им ранние варианты американских обложек **Halo 2**. Отзывы были не очень хорошие: на обложках акцент делался на экшен, а сюжету уделялось слишком мало внимания. Один из участников фокус-группы сказал: «Эти упаковки выглядят как американские ковбои. Слишком много стрельбы. В Европе нет ковбоев».

Мы учли эти замечания и изменили упаковку, чтобы она больше подходила вкусам европейцев, не отпугнув при этом остальную аудиторию. То же произошло с обложкой **Gears of War**: она эффективно передает содержание игры, но при этом не слишком агрессивна».

Europa Universalis. Rome/«Европа. Древний Рим» и Europa Universalis. Rome: Vae Victis/«Европа. Древний Рим: Золотой век»

Павел Нечаев, директор отдела пропаганды Snowball Studios: «Оригинальная обложка, признаться, страшная — красный мужик с впалыми глазами, не сразу и поймешь, кто нарисован. Мы очень хотели ее





поменять, но не успели, о чем я очень жалею: первая часть игры расходилась плохо, и мне кажется, что именно из-за обложки. Брали только фанаты серии — остальные на красного мужика не купились, хотя стратегия хорошая, глубокая.

Для второй части зарубежный издатель прислал обложку не лучше (такие делают на сборники фотографий античной скульптуры), но мы уже были готовы: обратились к внешнему художнику и создали свою — она цепляет взгляд».

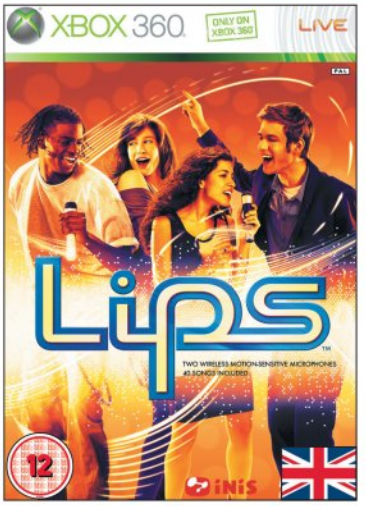
Astro Tripper/«Космический охотник. Вендетта»

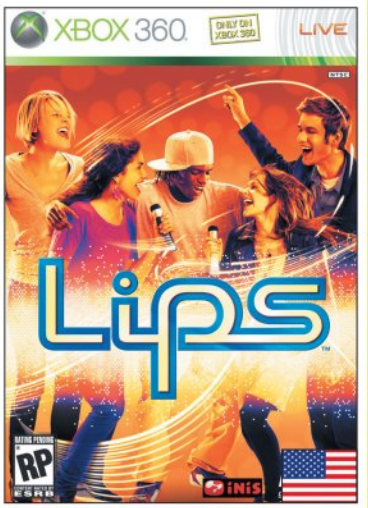
Михаил Колбасников, художник Snowball Studios: «Иногда зарубежные издатели не парятся и ставят на обложку скриншот из игры. Но скриншоты в **Astro Tripper** довольно необычны, в статике они

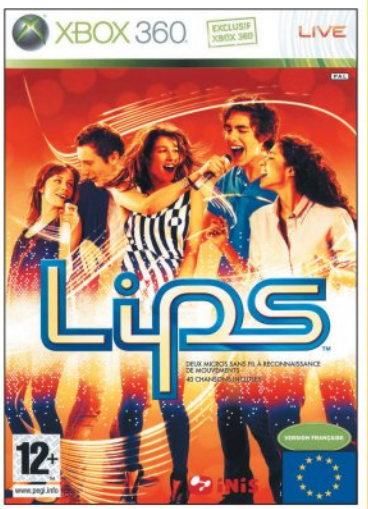
выглядят как свежее творение неомодернистов. С обложкой, которую придумал европейский издатель, хорошо бы продавался сборник работ Кандинского (по крайней мере, она была бы адекватна содержанию). Мы даже не стали запрашивать у зарубежного партнера их картинку в большом разрешении. Сразу нарисовали свою, которая отражает в первую очередь сюжет — космические бои с толпами пришельцев».

Lips

Петр Суздалев, менеджер по игровым продуктам Microsoft: «Еще один хороший пример — игра Lips. С ней у нас ассоциировалась компания друзей, которые веселятся и поют в гостиной. Однако в Америке и внешность людей, и их манера одеваться отличаются, скажем, от Италии или Норвегии. Поэтому мы провели исследования в различных регионах и сделали разные упаковки. Были созданы четыре версии — для Великобритании, северной Европы, южной Европы и США. В этом случае мы значительно корректировали внешний вид упаковки, принимая во внимание региональные различия.

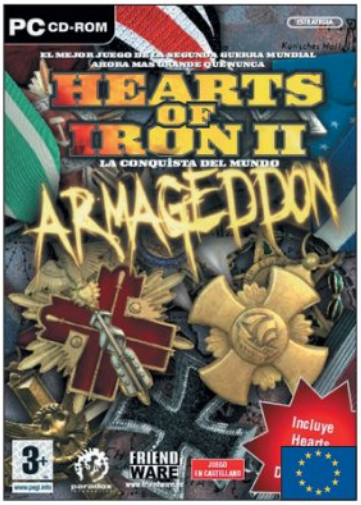






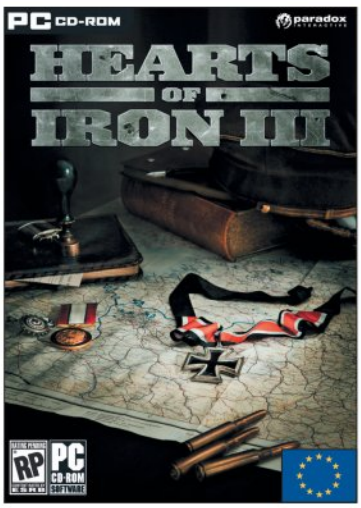
А еще бывает, что мы используем обложку для привлечения аудитории конкретного региона. Именно так мы поступили с **Project Gotham Racing 3**. Во всем мире на обложке стояла Ferrari, а во Франции, чтобы привлечь местных гонщиков, на упаковке красовался Peugeot».

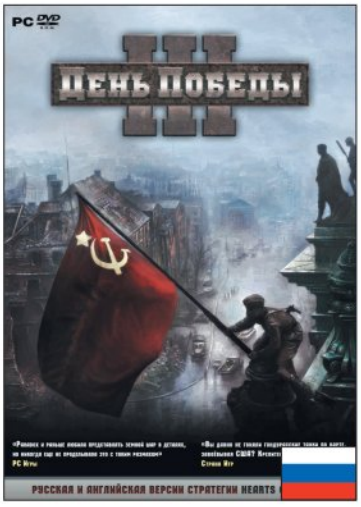
Hearts of Iron 2: Doomsday. Armageddon/«День Победы 2. План Сталина» и Hearts of Iron 3/«День Победы 3»



Владимир Торцов, пресс-атташе Snowball Studios: «Оригинал **Hearts of Iron 2: Doomsday. Armageddon** продавался только в интернете, и картинка для обложки изначально была очень мелкая, мы никак не могли ее растянуть, чтобы напечатать в нормальном качестве *(картинка всего 313x450 пикселей, она даже в журнале, как видите, смотрится страшненько. — **Прим. «Игромании»**)*. Но даже если бы качество было нормальным, мы бы все равно поменяли обложку: в России игра позиционировалась по-другому, и нам нужен был арт про мегаломанские планы Сталина.

А с «**Днем Победы 3**» все более-менее очевидно. В нашей стране игра, на обложке которой изображен захват Рейхстага, будет продаваться стократ лучше, чем игра, на коробке которой нарисованы карта Франции и немецкий крест».

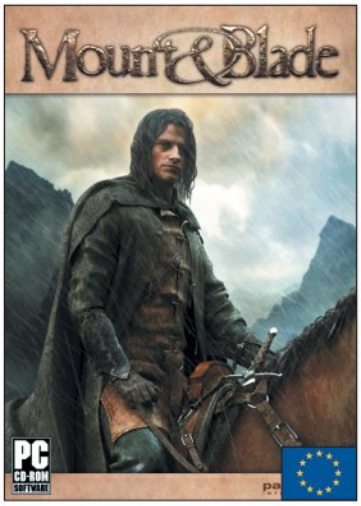




Mount & Blade/«Mount & Blade: История героя»

Павел Нечаев, директор отдела пропаганды Snowball Studios: «На европейской обложке сидит какой-то дальний родственник Арагорна, на которого смотришь и думаешь: «И какая у него ориентация?»

Нам такой был не нужен, и мы поставили на обложку обычных славянских мужиков XIV века, которые любят родину, медовуху и женщин и никаких подозрений не вызывают. Сеттинг у игры псевдоисторический, поэтому мы никого не обманули: тамошние герои могут быть кем угодно, хоть славянами, хоть монголами».



Die Wilden Kerle 5/«Тайна заброшенной фабрики»

Павел Нечаев, директор отдела пропаганды Snowball Studios: «Die Wilden Kerle 5 —

это квест, сделанный по дико популярному среди немецких подростков сериалу про компанию отчаянных друзей, которые вечно попадают во всякие истории, порой мистические (игра, кстати, получила престижную немецкую премию LARA в области компьютерных игр).

Тут повторяется ситуация с Вильгельмом Теллем: в Германии эти подростки дико популярны, поэтому заграничным издателям было достаточно лишь поставить на обложку силуэт друзей, чтобы игру вынесли вместе с витриной. У нас в стране этот сериал едва ли кто-то знает, поэтому мы опять опирались на сюжет и атмосферу квеста — он действительно стоящий».

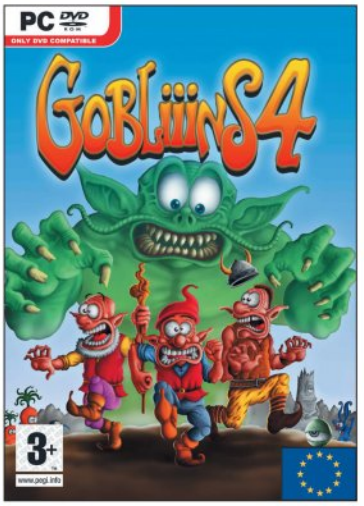
Gears of War и Viva Pinata

Петр Суздалев, менеджер по игровым продуктам Microsoft: «Подбирая цвета для новой обложки, мы стараемся, чтобы они соответствовали стилю игры: например, на обложке **Viva Pinata** все яркое, красочное, а в дизайне упаковки Gears of War используются темные цвета, цвета войны.

Не припомню случая, чтобы мы разрабатывали цветовое решение обложки под конкретный регион... Пожалуй, мы учитываем контрастность и насыщенность,

только когда подбираем костюмы для фотосъемки — в Южной Европе люди носят более яркую одежду, чем в Северной, — вот и все».

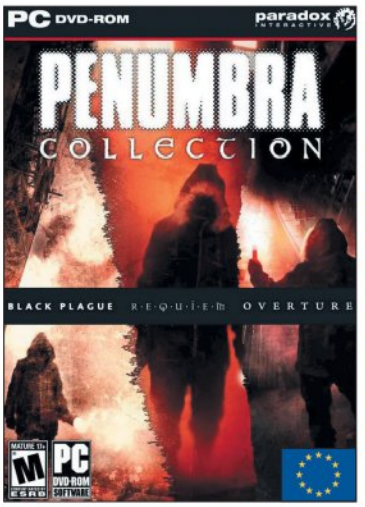
Gobliiins 4/«Гоблины 4»



Владимир Торцов, пресс-атташе Snowball Studios: «Гоблины» Пьера Гийода — это красочный и безбашенный квест, ему мы нарисовали яркую оранжевую обложку. В Европе же дизайн сдержаннее по цветовой гамме, зато там за улепетывающей троицей главных героев гонится огромный салатовый монстр!»

Penumbra Collection/«Пенумбра. Трилогия»

Владимир Торцов, пресс-атташе Snowball Studios: «Оформление специального издания игры — это целая песня. Хочется, чтобы упаковка имела коллекционную ценность и радовала глаз, но одновременно должно быть понятно, что в этом специальном издании лежит. Вот «Пенумбра. Трилогия» вышла в России в стильном черном боксе, на котором выдавлен логотип и слова «Пенумбра. Специальное издание», вся остальная информация на обороте. Европейская обложка проигрывает нашей в красоте, но выигрывает в информативности — там названия всех трех игр вынесены на лицо». ■



ГЛАВНЫЕ ОШИБКИ ИГРОВОГО КОПИРАЙТЕРА

Считается, что текст на обложке игры должен заставить покупателя помчаться к кассе, сжимая заветную коробку в дрожащей руке. Но зачастую обложечные тексты не только не читают — над ними смеются и им не верят. Роман Горчаков, два года проработавший копирайтером в «Новом диске», рассказывает о причинах такого положения вещей.

Автора!

Роман Горчаков — в недавнем прошлом копирайтер «Нового диска». Умудрялся писать не только рекламные тексты, но и положительные рецензии в игровые журналы на заведомо посредственные проекты родного издательства. По взглядам — классический олдскульщик: ночами, тайком от друзей, играет в Heroes 3, а в минуты особенно глубокой тоски — в Heroes 2.

Сегодня его отношения с игровой индустрией, когда-то начавшиеся со взаимной бурной страсти, прохладно-дружеские, как у бывших супругов. Самым своим большим достижением в данной сфере считает своевременный уход. Имеет одну кошку (породы мейн-кун) и одну мышку (Logitech Revolution). Не женат.

В рекламном отделе любой более-менее крупной компании есть копирайтер — человек, отвечающий за написание текстов. В игровом издательстве, как правило, кроме написания текстов в обязанности копирайтера больше ничего и не входит. Его работа не омрачается гигабайтами переписки, ему не нужно общаться с партнерами или с боями выбивать бюджеты, а потом с еще большими боями выбивать из подрядчиков согласие с такими бюджетами работать. Стандартная менеджерская рутина проходит мимо него, и получается практически идеальная ситуация, когда можно полностью сосредоточиться на своих прямых обязанностях — написании пресс-релизов, слоганов и, конечно, обложечных текстов.

Однако вы сами знаете, что представляет собой типичный обложечный текст: по силе воздействия на читателя его можно сравнить разве что с милицейскими протоколами.

Конечно, ситуация медленно исправляется. За последние 10 лет (то есть с тех пор, как о легальном рынке компьютерных игр в России стало возможно говорить без слез) мы научились не делать в обложечных текстах грамматических ошибок. Читать эти тексты уже можно, но пока как-то не очень хочется. А все дело в том, что игровые копирайтеры лепят одни и те же простые ошибки. Хотите узнать, как по одной только обложке понять, стоит ли тратить деньги на приглянувшуюся игру?

Ошибка №1: отсутствие задачи

Большинство копирайтеров воспринимают свои тексты как нечто имеющее отношение к творчеству. «Что-то у меня сегодня нет вдохновения», — печально изрекает такой индивид и полдня не может написать три строчки. Но фокус в том, что для написания качественного игрового текста, будь то обложка, пресс-релиз, каталог или что-то еще, не требуется вдохновения. Вообще. Требуется только одно — грамотная постановка задачи. Чтобы понять, какой текст от вас ждут, ответьте на три вопроса: что представляет собой целевая аудитория (ЦА) вашей игры? чем эту целевую аудиторию может заинтересовать данный

продукт? какие стилистические средства лучше всего подействуют на данную целевую аудиторию?

Как только ответы получены, сразу становится понятно, что и как писать.

Рассмотрим конкретный пример: допустим, нужно сочинить текст на обложку сделанных на скорую руку ширпотребных гонок.

Итак, ЦА у такого проекта — случайные игроки, не разбирающиеся в индустрии, но любящие время от времени «чиста погонять». Учитывая графику и общую убогость исполнения, отметим, что у потенциальных покупателей продукта начисто отсутствует вкус. Это важный фактор, будем иметь его в виду.

Дальше изучаем игру и выясняем, чем она может заинтересовать. Ага, тут у нас русский гонщик за границей. Чудесно, значит, давим на патриотические чувства. Вдобавок с загрузочных экранов нам улыбается девица — не иначе «Мисс колхоза». Ей кто-то когда-то наврал, что у нее модельная внешность, а она и поверила, дуреха. Прекрасно, упомянем и ее.

Теперь дело за стилем повествования. Никаких изысков, все максимально четко и по-пацански, иначе есть риск, что не поймут. Опять же, про отсутствие вкуса не забываем.

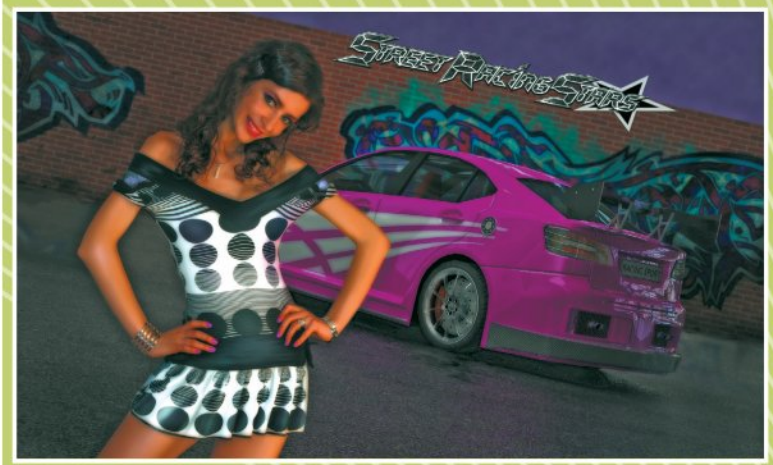
Все, задача поставлена, написать текст не составляет труда. «Помоги доказать, что русские — лучшие стритрейсеры в мире!» (патриотизм); «Произведи неизгладимое впечатление на гламурную красотку — настоящую модель!» (женский фактор); «Подними реальные бабки и прокачай свою тачку по полной!» (четко и по-пацански).

Готово. Обложка на 100% оптимизирована для восприятия целевой аудиторией (текст взят с обложки смешных покатушек «**Street Racing Stars: Покорение Америки**»; текст писал не я, но это не мешает ему быть образцом отличной копирайтерской работы). И пусть в журналах пишут, что это «самый наглый и глупый текст на обложке низкопробного проекта», но мы-то с вами прекрасно знаем, что казуалы игровую прессу не читают: они шатаются по магазину и рассматривают надписи на игровых коробках.

Описанная схема относится не только к обложкам, но и вообще к любому продукту копирайтерской деятельности. О целевой аудитории не следует забывать ни на секунду. Скажем, дилерам можно написать, что грядущая игра о советских партизанах похожа на **Diablo**, потому что дилеры знают: Diablo — это круто. Но об этом ни в коем случае нельзя упоминать в пресс-релизе, иначе вся пресса дружно напишет об очередном неудачном Diablo-клоне.

Ошибка №2: цифровое безумие

«12 уровней с более чем 100 локациями, 30-40 часов уморительного геймплея и три десятка отличных мелодий, включая пародии на известные композиции!»



Главные герои пиар-кампании — гламурная красотка и прокачанная по полной тачка.

Это, если кто не понял, особенности игры «**Как казаки Мону Лизу искали**». И писал их я на заре своей копирайтерской карьеры — можете начинать кидаться камнями. Тут мы наблюдаем классический прием безграмотного копирайтинга: если не знаешь, о чем писать, в ход идут числа. Это первый признак того, что автор текста в глаза не видел игру и свое мнение о ней составил по полуторастраничному пресс-релизу.

Что может быть беспомощнее, чем бессмысленное перечисление количества уровней и локаций (видов оружия и монстров, классов и умений)? Это все не особенности игры. Особенности — это то, что заставит человека, прочитавшего текст на обложке, помчаться к кассе, сжимая заветную коробку в дрожащей руке. Цифры же вызывают эмоции, лишь когда обозначают сумму денежного перевода, причем лично вам. В остальных случаях реакция будет нулевой, тем более у целевой аудитории — игроков, которые все эти перечисления видели миллион раз.

А теперь посмотрите, что пишут копирайтеры **Electronic Arts** о **Mirror's Edge**.

■ **Персонаж:** в большинстве боевиков с видом от первого лица игрок видит только руки, которые «парят» сами по себе. В Mirror's Edge можно увидеть главную героиню целиком.

■ **Скорость:** впервые в истории боевиков главная героиня может не просто переключаться между «ходьбой» и «бегом», а постепенно замедлять и ускорять движение.

■ **Перемещение:** в Mirror's Edge нужно смотреть под ноги. Персонаж не «скользит» по любой поверхности, как во многих других играх, — он запросто может споткнуться и упасть.

■ **Управление:** кнопка прыжка служит для выполнения большинства трюков, а с помощью кнопки атаки можно не только стрелять, но и, например, выбивать двери. Команды управления в Mirror's Edge — проще некуда.

■ **Сражения:** в этой игре ни за что нельзя останавливаться. Чем быстрее бежишь, тем сложнее врагу попасть в цель. И учтите, что с тяжелым оружием далеко не уйдешь. Ключ к победе — баланс на грани ловкости и огневой мощи.

Вот это — действительно перечисление особенностей. Все плюсы проекта как на ладони, нет ни одной цифры — и я уже бегу к кассе.

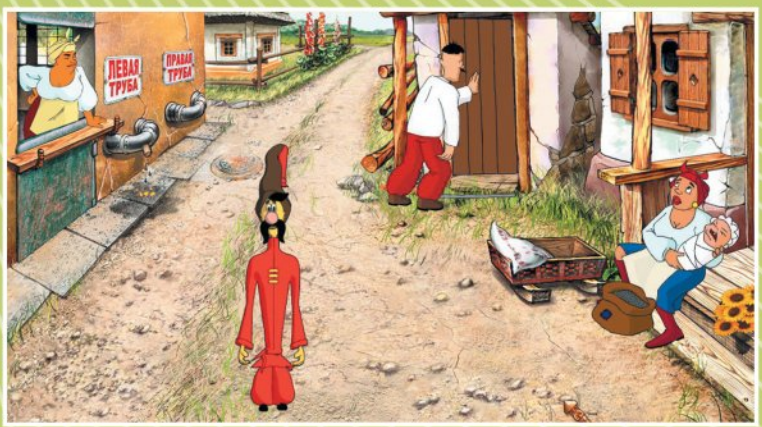
Но перечисление количества локаций, уровней или монстров — это еще не самый страшный грех копирайтера. Куда хуже, если в обложечном тексте предложение с этих цифр начинается. Вот еще один мой опус:

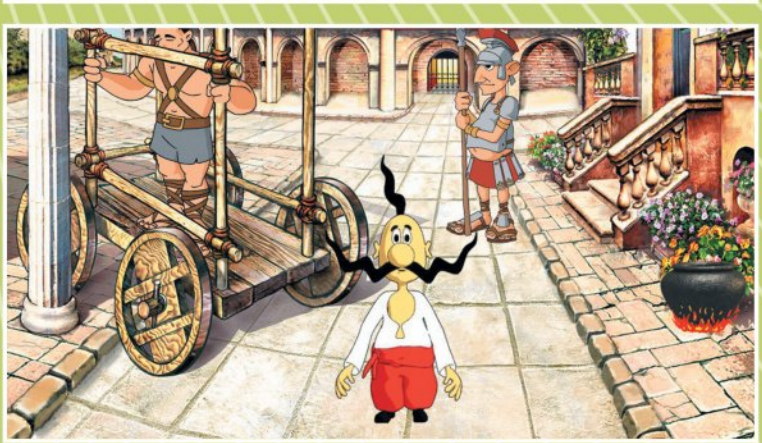
— Бестиарий бьет все рекорды по извращенности и монструозности (монструозности! Встречали когда-нибудь такое?).

— 14 видов оружия и 3 вида метательных гранат.

— Таинственные персонажи играют неоднозначную роль в судьбе Торка.

Это уже «**The Suffering: Кровные узы**». Не будем останавливаться на первой и третьей особенностях, хотя сказать, что выглядят они сомнительно, — это не сказать ничего. Займемся сразу предложением «14 видов оружия и 3 вида метательных гранат». Соседние строки начинаются с заглавной буквы, поэтому здесь «14» в начале строки вызывает у людей подсознательное неприятие. А так как заглавных цифр пока не придумали, запомните, что начинать предложение с цифры — это лучший способ сформировать у читателя необъяснимую неприязнь к тексту. Он, может, и не поймет, что именно его оттолкнуло, но мерзкая дисгармония обязательно отложится у него в мозгу и повлияет на окончательное мнение об игре.





«Сто локаций, десятки часов геймплея» — и ни слова про «Масложиркомбинат» и сеттинг, знакомый с детства.

Тем временем копирайтеры очень любят начинать пресс-релизы и новости с даты, на корню запарывая впечатление. Грешит этим даже «**Аструм Нивал**», куда в последние пару лет стянулись самые талантливые кадры отечественной игроиндустрии: «3 февраля 2009 года успешно завершилось открытое бета-тестирование стратегической бесплатной браузерной игры «**Княжеские войны**», разработанной болгарской компанией **XS Software**». Если так пишут лучшие из лучших, то что уж говорить об остальных?

Ошибка №3: «Я, конечно, не играл, но рекомендую!»

Чтобы написать любой текст об игре, пусть даже текст на полторы строки, игру надо видеть. Вряд ли кто-то будет это оспаривать. Конечно, можно выдать на-гора порцию букв, не утруждая себя даже поверхностным знакомством. Но в этом случае копирайтер становится похож на экскаваторщика Филиппа Васильцева, автора знаковой заметки про «какого-то Пастернака», которого он «не читал, но осуждает». Только тут наоборот: «Я, конечно, не играл, но рекомендую».

Стандартный «творческий пересказ» английских пресс-релизов — низкопробнейшая халтура. Она простительна только на этапе, когда материалов еще толком нет, а анонс писать уже надо. На более поздних стадиях игру можно уже как минимум посмотреть, а еще лучше — поиграть в нее самому. И не надо отмазываться отсутствием времени: можно в целях эксперимента вдвое сократить перекуры и перерывы на чай/кофе. В крайнем случае (если вы не курите и не пьете кофе) всегда можно найти запись геймплея или интроролика, а лучше и того и другого. Или уж на худой конец — трейлер. А если нет и трейлера (во что поверить, даже при всем желании, трудно), то не удивляйтесь, когда менеджеру в аську постучит измученная журналистка и печально спросит: «Я уже десять раз перечитала все, что у вас есть на сайте об этой чертовой игре, и так до сих пор ничего и не поняла. Это вообще *какой жанр*?» В самом деле ведь стучат и спрашивают. ■

Известный банк для уверенного старта

вклады до 17%* годовых

Любые платежи бесплатно и модный «Мобильный банк» в подарок!**

Русский Стандарт Банк

Банк для всех

У тебя много интересов, но не всегда хватает денег на нужные покупки и путешествия? Поставь четкую цель и начни движение к ней уже сейчас, а Банк Русский Стандарт поможет тебе осуществить задуманное! Хочешь купить классный горный велосипед? Открой свой вклад и получи максимальный доход от тех денег, которые у тебя есть! Достаточно положить хотя бы 3 000 рублей на полгода, каждый месяц пополнять вклад на 1000 рублей, и в конце срока твой доход достигнет 9 522 рублей. За год — 16 536 рублей! Главное — не то, сколько денег у тебя есть сейчас, а твое умение достигать поставленной цели!

* По вкладу «Русский Стандарт – Максимум» при сроке вклада 540-719 дней, сумме вклада от 100 000 рублей РФ. Выплата процентов осуществляется в конце Срока действия вклада. Внесение дополнительных взносов — допускается. Предусмотрено автоматическое продление вклада. В случае досрочного востребования вклада проценты начисляются исходя из ставки 0,5 % годовых. Подробнее об Условиях привлечения денежных средств физических лиц во вклады можно узнать, позвонив по телефону Справочно-информационного Центра ЗАО «Банк Русский Стандарт» 8 800 333 4 333 (круглосуточно) или на сайте www.bank.rs.ru

** Срок проведения акции с 1 ноября по 31 декабря 2009 года. Количество подарков ограничено. Полную информацию об организаторе, правилах проведения акции, сроках, месте и порядке получения призов Вы можете получить на сайте www.bank.rs.ru или обратившись в любой Офис ЗАО «Банк Русский Стандарт».

8 800 333 4 333

www.bank.rs.ru

Вклады застрахованы

Система Страхования Вкладов

На правах рекламы.

ЗАО «Банк Русский Стандарт». Генеральная лицензия Банка России № 2289 выдана бессрочно 19 июля 2001 г.

Александр Башкиров

ЕГО АВАТАР

Совсем скоро на экраны выходит стереоскопический фильм Джеймса Кэмерона, работы над которым ведутся вот уже 14 лет, — там есть синие хвостатые гуманоиды, инвалид-морпех, светящиеся джунгли, потрясающий воздушный бой... Впрочем, вы, наверное, побежали заказывать билет уже на словах «фильм Джеймса Кэмерона». Именно с ним мы сегодня и побеседуем.

С каждым новым бездарным сиквелом «**Терминатора**» и неудачным фильмом с участием Чужих мы все острее ощущаем, как современному кинематографу не хватает Джеймса Кэмерона. Мало того что Кэмерон молчит вот уже 12 лет, так перед уходом он еще и снял «**Правдивую ложь**» и «**Титаник**», в которых нет ни одного пришельца или человекоподобного робота! А получив режиссерский «Оскар» за «Титаника», Кэмерон так увлекся глубоководными экспедициями, что снимал только документальные фильмы о затонувших крейсерах и обитателях мирового океана, опять-таки отличающиеся преступным отсутствием киборгов и ксеноморфов.

И вот, наконец, 17 декабря на экраны, в том числе и российские, выходит «**Аватар**». И как-то даже не верится, что Кэмерон все-таки снял новый фильм, действие которого разворачивается в далеком будущем на чужой планете и который минимум на 30% состоит из грандиозного дефматча с использованием футуристических вертолетов, экзоскелетов и летающих инопланетных крокодилов.

Боевая экология

Кэмерон — первый (и, вполне возможно, последний) режиссер, который понял, что умело сделанный блокбастер может не только развлечь, но и заставить зрителей задуматься над серьезнейшими философскими вопросами. «**Чужие**» — не просто боевик о пришельцах и космических десантниках, а достаточно трагическая история о том, как представители двух принципиально различных цивилизаций неспособны понять друг друга, но зато вполне способны убить.

Первый «Терминатор» — один из лучших фильмов о путешествиях во времени, и Кайл Риз — самый лучший обреченный путешественник. Второй «Терминатор» — вовсе не о роботах-убийцах, а о том, как трудно быть человеком (идея предельно лаконично выражена в не вошедшей в прокатную версию фильма сцене, где Сара Коннор хочет разбить чип Т-800 молотком, а Джон закрывает чип рукой).

Многие персонажи и элементы «Аватара» архетипично кэмероновские. Парализованный морской пехотинец Джейк Салли (Сэм Уортингтон) — настоящий кэмероновский герой, человек будущего, прикованный к инвалидной коляске. Джейка вербует классическая кэмероновская Корпорация (главным представителем которой, судя по последнему трейлеру, является Джованни Рибизи, до жути похожий на Картера Берка из «Чужих»).

Корпорация намеревается разобрать на полезные ископаемые планету Пандору, населенную синими трехметровыми хвостатыми гуманоидами На'ви. Пандора для жизни людей непригодна, и в качестве разведчиков используются специально выведенные аватары-На'ви, дистанционно управляемые людьми-добровольцами.

Одним из этих добровольцев становится Джейк, другим — ученая-ботаник Грэйс Августин (Сигурни Уивер). На разведке Джейк близко знакомится с флорой и фауной Пандоры, влюбляется в местную жительницу Нейтири (Зои Салдана) и в конце концов выступает на стороне На'ви против людей...

«Идеи, заложенные в фильм, нашли живейший отклик в моей душе, — говорит Кэмерон, — и, по-моему, эти идеи должны всколыхнуть современное общество. «Аватар» нужен нам. Не то чтобы я думал, что кино обязано быть образовательно-назидательным или пропагандировать какие-то взгляды. Но индустрии развлечений не следует быть пустышкой. Она должна спрашивать зрителя, в каких он отношениях с окружающими, с природой. Наше время — это время дефицита внимания к природе. И поэтому я решил сделать «Аватар».

Недостаток внимания к природе — это один из исследуемых в «Аватаре» вопросов: там светящиеся джунгли Пандоры безжалостно вытаптываются футуристическими бульдозерами.

Что до отношений с окружающими — конечно, в фильме на

Все как наяву

Фильм на шестьдесят процентов состоит из компьютерной анимации — на оцифровку лишь одного кадра у съемочной группы уходило до ста часов. Разработчики **James Cameron's Avatar: The Game** совершенно точно не тратили столько времени на каждый кадр, но у них тоже получилось зрелищно. Представьте, как заиграют эти джунгли и эти водопады, когда вы наденете 3D-очки!

Пандора, сказочная планета Кэмерона, появится на экранах через 15 лет после того, как режиссер ее придумал.

Описать декорации Avatar: The Game проще простого: «Кругом Halo-джунгли, их прочесывает Orca из C&C...»

Сначала Кэмерон хотел сделать джунгли синими, но потом решил, что это будет хоть и сказочно, но совсем неправдоподобно.

Спойлер! Так будет выглядеть финальная сцена фильма. А вот сколько раз ее можно будет повторить в игре, неизвестно.

научно-фантастическом примере показывается, что бывает, когда более развитая цивилизация встречает менее развитую. В худшем случае — геноцид, в лучшем — грандиозная битва, где на стороне дикарей знание местности и туземные ноу-хау, а на стороне вторгшихся завоевателей — передовые военные технологии.

«Последняя битва в «Аватаре» невероятна. Я, по крайней мере, никогда ничего подобного не делал. И она целиком происходит на Пандоре! На земле и в воздухе, там и инопланетная кавалерия, и рукопашный бой... безумие полное! — смеется Джеймс. — Никогда не прикладывал руку к чему-то столь же масштабному. Эта битва — как самостоятельный мини-фильм».

Еще не время

«Мне хотелось создать кино, которое я сам, будучи маленьким, полюбил бы. Историю другой планеты. Затерянного, несуществующего уголка. Страны моего воображения. В итоге сценарий «Аватара» написался сам собой всего за две недели».

Первый восьмидесятистраничный вариант «Аватара» появился в 1995 году, утек в интернет и примерно до 2006 года свободно лежал на всех тематических сайтах. «Но отдельные фрагменты сценария существовали и раньше — светящийся лес, например, или вертолеты с экзоскелетами... В готовый проект все срослось очень быстро. Больше всего мне хотелось показать сложную инопланетную экосистему с интересными формами жизни — причем такими, каких зритель еще не видывал. Хотелось фотореалистичных компьютерных персонажей с человеческой мимикой, чтобы они казались абсолютно реальными! Задача была одновременно интересная и пугающая...»

В 1995 году не существовало компьютерных технологий, способных создать придуманную Кэмероном Пандору на экране. Специалисты по визуальным эффектам просто не сумели бы вытянуть компьютерную графику на требуемый уровень — не важно, сколько денег бы на это потратили. Кэмерон решил ждать, пока спецэффекты не дорастут до планеты его воображения, — и отложил сценарий в сторону до массового появления на экранах горлумов, халков и кинг-конгов.

Наконец, время пришло. Производственный процесс запустили четыре года назад. Он оказался

Работая над игровой версией Avatar, Кэмерон тесно сотрудничал с дизайнерами Ubisoft и даже позаимствовал у них концепты кое-какой техники.

Аватар и гуманоиды: аватар Сэма Уортингтона и местная Покахонтас — Нейтири.

Avatar — стандартный трехмерный экшен по фильму, но вот по второму или третьему сиквелу, если они состоятся, можно будет сделать грандиозную MMORPG.

Сумеете ли вы без посторонней помощи сказать, из фильма ли этот кадр или из игры по фильму? (Подсказка: ырги зи ен.)

нечеловечески трудным. Кэмерон признался нам, что перед съемочной группой чуть ли не каждый день вставали проблемы, казавшиеся неразрешимыми... и временами он думал, что «Аватар» так и не будет снят. «Нам приходилось останавливаться в разгар съемочного дня, садиться за стол прямо в костюмах посреди декораций и ломать голову, как снимать дальше. Мы на ходу выдумывали новые кинотермины, потому что названий для того, чем мы занимались, просто не существовало».

Кэмерон снимал весь фильм в стереоформате, используя систему цифровых камер собственного изобретения. Он же придумал концепцию виртуальной камеры: если раньше актеров снимали на фоне одноцветного экрана, а потом добавляли в кадр компьютерный задник и спецэффекты, то Кэмерон через виртуальную камеру наблюдал на месте живых актеров и статичного фона цифровых На'ви в цифровых декорациях. И вообще, процесс больше походил на создание игровых роликов на игровом движке, чем на классическую киносъемку.

Наконец, Кэмерон пользовался новой технологией оцифровки мимики актеров (специальными шапочками с закрепленными на них камерами). И актеров для оцифровки он выбирал долго и мучительно... С Сигурни Уивер Кэмерон был знаком еще с «Чужих», а вот Уортингтон поначалу не был известен никому за пределами родной Австралии. «Мы с ним сразу друг другу понравились — даром что акцент у Сэма был просто ужасный! Я быстро понял, что он идеально подходит на роль Джейка, но нам пришлось убеждать в этом всю студию. Сэм много работал с репетитором, избавился от акцента, мы сняли с ним пробу, и эта проба заставила «Двадцатый Век Фокс» согласиться».

Эффект глубины

Вполне возможно, что в плане задействованных технологий «Аватар» выведет мировой кинематограф на новую ступень развития. «Мне кажется, сейчас происходит революция в мире стереокино, — говорит Кэмерон, — и «Аватар» станет частью этой революции. Мой фильм даже в чем-то уникален — это смесь живого кино и компьютерной, за неимением лучшего слова, анимации».

Кэмерон считает, что живое стереокино в Голливуде едва дышит и нынешний стереоскопический ренессанс — заслуга анимационных студий **Pixar** и **DreamWorks**. «Не хочу сказать, что стереофильмы хуже стереомультфильмов — просто они выходят редко и у них куда меньшие бюджеты. Настоящего стереофильма-блокбастера еще не было, и «Аватар» станет первым экспериментом такого рода». По словам Кэмерона, постпродакшен «Аватара» занял куда больше времени, чем планировалось: «К примеру, первые 62 дня этого года мы работали по 16 часов в день без перерывов и выходных. Фильм поглощал все мое свободное время».

Снять «Аватара» Кэмерону удалось во многом благодаря глубоководным экспедициям. «Сам процесс работы с роботами-ныряльщиками мало похож на съемки кино. Но и в том, и в другом деле нужно умение собрать талантливую команду и управлять ею невзирая на трудности. Как у режиссера у меня это раньше не очень получалось... После морских экспедиций дела пошли гораздо лучше. Кроме того, съемки в океане приучили меня к железной дисциплине. Не думаю, что я сумел бы снять «Аватара», если бы не вся эта подготовка». Так что можете сколько угодно недолюбливать документальные фильмы **«Призраки бездны: «Титаник»** и **«Экспедиция «Бисмарк»** и считать их профанацией кэмероновского таланта, — но без них мы никогда не увидели бы Пандору.

■ ■ ■

«Двадцатый Век Фокс» ждет от «Аватара» астрономических кассовых сборов (бюджет у фильма — $300 млн; если он будет успешным в коммерческом плане, Кэмерон снимет трилогию), простой зритель — зрелища, способного затмить собой «Титаник», «Чужих» и обоих «Терминаторов», вместе взятых. Зритель-игрок помнит еще и про разрабатываемую **Ubisoft** одноименную игру, стереорежим в которой, впрочем, требует 120-герцевого телевизора или монитора и, следовательно, будет доступен лишь немногим избранным.

Сам Кэмерон счастлив, что в современном Голливуде ему удалось снять за такие деньги кино, которое не основано на книге, комиксе или другом фильме. А лично нам нравится это почти уже забытое ощущение: мы стоим на пороге *кинособытия*. Не важно, насколько успешным окажется «Аватар», как на него среагируют зрители и критики, — главное, что после кинематограф уже никогда не будет прежним. ■

Для съемок «Аватара» Кэмерон создал целую систему цифровых камер — да такую, для которой пока и названия-то нет.

«Финальная битва — это самостоятельный мини-фильм, — говорит Кэмерон. — Я никогда ничего подобного не делал».

РЕКЛАМА

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

DIVINITY II
КРОВЬ ДРАКОНОВ

УБЕЙ ДРАКОНА.
ИЛИ СТАНЬ ИМ...

- Превращайся в могучего дракона
- Сражайся на земле и в воздухе
- Читай мысли собеседников

ПОДАРОЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Содержит:

Цветное руководство

Карты локаций

Альбом с иллюстрациями

Полный саундтрэк

dtp entertainment AG

www.larian.com

XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD ROM SNOWBALL 1С ФИРМА «1С»

www.snowball.ru/divinity2

Divinity II - Ego Draconis © 2009 dtp entertainment AG and Larian Studios. All rights reserved. Developed by Larian Studios. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт. «Divinity II. Кровь драконов» © 2009 ЗАО «1С»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены. Фирма «1С»: 123056, Москва, а/я 64. Отдел продаж: Тел. (495) 737-92-57.

Гонки в редакторе

КАК ПОУПРАВЛЯТЬ МАШИНОЙ ПРЯМО В 3DS MAX

Для многих знакомство с 3DS Max заканчивается, когда они понимают, что все эти корявенькие модели, слепленные на колене за пару часов, по-хорошему, нигде использовать нельзя. Чтобы анимировать «чудовищ», нужны куда более серьезные знания, да и просто так добавить творенье рук своих в игру не получается. Человек показывает свои нетленки родственникам и друзьям, на этом энтузиазм заканчивается, коробочка с 3DS Max ложится на пыльную полку.

Плагин **MadCar** словно специально создан для таких вот случаев. Он позволяет погонять на любой трехмерной модели (в идеале, конечно, это должна быть машина) по виртуальным трассам прямо в «Максе» (вместо физического движка задействован «Реактор»).

Анимация и запуск проходят по следующему алгоритму. Создаете сцену и рисуете (или подгружаете уже готовую) на ней свою модельку, добавляете пустышку из плагина и прикрепляете ее к пустышке. Делается это так. В правой части главного экрана 3DS Max кликните по меню **Create\Geometry**, выберите пункт **Dynamics** и в окне **Object** щелкните по пункту **MadCar**. Задайте параметры объекта в меню **Parameters** (привод, размеры, масса). Самые важные пункты — **Rudder**, **Throttle**, **Total Brake** (находятся в поле **Driver**). Именно они отвечают за то, как будет вести себя ваше авто на треке.

Теперь перейдите в режим перемещения и расположите весь модуль MadCar в центр вашей модели. Выделите MadCar левой кнопкой мышки, в поле инструментов кликните на меню **Parameters** и далее по кнопке **Reset Animation**. В меню **On Run Driving** отметьте галочкой пункт **Use Key-board** (автомобиль управляется клавишами W, S, A, D) и запустите «гонки» клавишей **OnRunDriving**. Осталось кликнуть по индикатору автомобиля и нажать Enter.

Мультиредактирование

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ РЕДАКТОР ДЛЯ ИГР СЕРИИ DAWN OF WAR

Обычно для одной игры существует один мощный редактор (чаще всего его выпускают сами разработчики) и целый ворох любительских программ для изменения каких-то отдельных параметров. **Corsix's Mod Studio** — это универсальный редактор сразу для нескольких игр. Во-первых, в нем можно видоизменять всю серию **Dawn of War**, во-вторых — все игры линейки **Company of Heroes**.

Здесь есть все, что нужно как начинающему, так и продвинутому модотворцу. Программки для архивации/разархивации игрового контента, прицельного извлечения из архивов отдельных файлов, редактор для переписывания скриптов и конфигурационных файлов.

Несколько слов о том, как это все работает. После запуска программы перед вами появится окно с кнопками для создания новой карты. Кликните по кнопке New Mod и в выскочившем окошке напишите название для уровня. После этого из выпавшего свитка **Mod is for** выберите игру, под которую собираетесь делать модификацию, пропишите путь к установленной игре (без этого работать ничего не будет) в поле **Mod will be created in** и нажмите кнопку **Ok**.

Через несколько секунд (или минут, если у вас старенький компьютер) на экране появится окно, разделенное на две части. В левой отображается редактируемый элемент (его нужно выбрать из каталога), а в правой — информация о нем. Чтобы видоизменить любой файл, необходимо выбрать его на панели **Files** и активировать двойным щелчком левой кнопки мыши. Вся начинка файла будет подгружена в правое окно. Изменять можно любые параметры, при наведении курсора рядом с каждым окошком появляется краткая информация о том, что именно определяет данная цифра.

На вкладке Tools находятся дополнительные элементы редактора: утилита для изменения игровых текстов (они запакованы в формат UCS), запаковщик (SGA Packer) и распаковщик (Extract All) архивов.

Когда закончите с правками, нажмите на кнопочку **Save** и сохраните мод. Чтобы запустить свое творение, кликните на кнопку **Play in**.

Трава у дома

МОДУЛЬ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ЛУЖАЕК В ИГРАХ

Для того чтобы изменить внешний облик любимой игры, чаще всего приходится долго разбираться во всевозможных редакторах, плагинах к ним и прочей программной мишуре. Так что неудивительно, что для большинства людей модостроение заканчивается на уровне идеи.

Мало кто догадывается, что некоторые вещи можно изменить в любой трехмерной игре очень быстро. Например, засеять поверхность земли обыкновенной... травой. Это кардинально изменяет внешний вид игры, а времени отнимает всего ничего. Самый удобный инструмент для этого — плагин **Supergrass** для 3DS Max. Вы берете карту любого игрового уровня (главное условие, чтобы она не была зашифрована в архиве), загружаете ее в «Макс» (в некоторых случаях придется пропустить уровень через конвертер) и просто сажаете на ровных участках траву. Можно вырастить ее даже на стенах и крышах домов.

Засевание проводится при помощи черно-белых карт высот. Вы «покрываете» уровень текстурой, на которой темными пятнами выделены участки с густой травой, а более светлыми — пустоши, нажимаете пару кнопок и получаете чудесный зеленый пейзаж.

Плагин полностью бесплатен, скачать его можно со множества сайтов в Сети. Просто задайте в поисковике запрос «3DS Max Supergrass».

Дорог так много разных, все — 3D

В КАКИХ ПРОГРАММАХ УЧИТЬСЯ ТРЕХМЕРНОМУ МОДЕЛИРОВАНИЮ

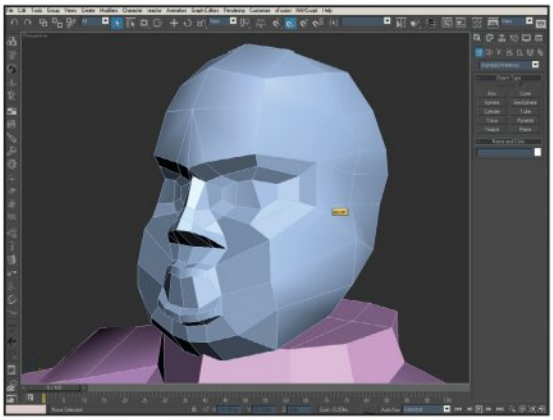
Один из самых частых вопросов, который задают люди, собирающиеся изучать трехмерное моделирование, — с какой программы начать? С одной стороны, все знают, что есть великий и ужасный **3DS Max**. Многие также понимают, что для того, чтобы устроиться работать 3D-моделлером, помимо 3DS Max придется осваивать **Maya**, **Softimage**, а зачастую еще и **LightWave**. Но все равно чаще всего новички осваивают в первую очередь куда более простые 3D-программы вроде **Carrara**, **Zmodeler**, **MilkShape**, **Bryce** и **Mcneel Rhinoceros**.

Да, эти программы можно освоить раз в пять-шесть быстрее, чем тот же «Макс», а создавать в них простенькие модельки вы сможете уже через пару часов чтения туториала. И все же мы советуем начинать именно со сложных графических пакетов. Конечно, вам придется потратить несколько месяцев на их изучение, но вы получите главное — полноценный навык работы с 3D, во всем многообразии вариантов. После этого освоить любую маленькую программу будет значительно проще, ведь ни в Carrara, ни в Bryce нет ничего такого, чего не было в «Максе», зато в «Максе» просто уйма всего, чего нет в этих двух моделлерах.

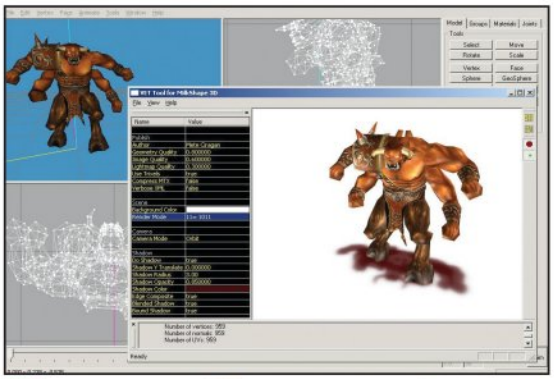
Если расставлять программы по мере их значимости конкретно для игрового моделирования, то цепочка получится примерно такая: 3D Max, Maya, Softimage, LightWave.

Отдельно стоит сказать про Zmodeler. Несмотря на то, что он относится к малым пакетам трехмерного моделирования, его обычно выносят в отдельную категорию. Причина проста — Zmodeler заточен для моделирования под конкретные игры. Если вам нужно быстро сделать, скажем, машину для GTA, проще всего осуществить задуманное именно в Zmodeler.

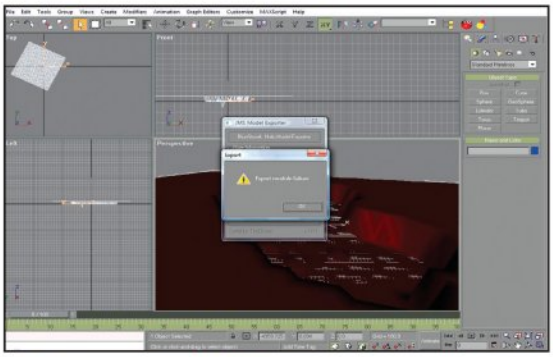
Если вы решите начать изучение трехмерных моделлеров с 3DS Max и вас отпугнет цена (а стоит «Макс» действительно немало), то из ситуации есть простой и логичный выход. Существует облегченная и совершенно бесплатная версия «Макса», заточенная специально для игрового моделирования. Называется это чудо **GMax**, скачать его можно с сайта ***www.turbosquid.com***.



Освоить 3DS Max крайне непросто, но именно с него лучше всего начинать изучение трехмерного моделирования.



MilkShape — довольно простой 3D-моделлер, только не надейтесь, что с легкостью перейдете с него на «Макс».



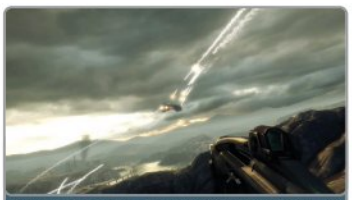
GMax — облегченная версия 3DS Max. Но это именно та программа, с которой потом можно легко и безболезненно перейти на моделирование в полноценном «Максе».

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Dust 514 лучше всех

Интеграция с EVE Online в Dust 514 будет с самого начала. Но получится ли, например, загрузить целый корабль «живых» пехотинцев и заняться разбоем, неизвестно.

В CCP отличные сценаристы: этот большой бубух сделан в лучших традициях Call of Duty. Сейчас нашего героя контузит, и у него начнутся слуховые галлюцинации.



Вот такой корабль и нужно будет уничтожить на бэттлграунде. Из него командор — живой игрок — управляет всем боем. Представьте, играет в RTS с тысячей настоящих, думающих солдат!

В октябрьском номере мы обещали рассказать вам про **Dust 514** — шутер, создаваемый **CCP** на базе **EVE Online**. Главная особенность игры состоит в том, что ее действие происходит непосредственно в EVE, только, скажем так, на микроуровне. Пока одни игроки управляют звездолетами и устраивают масштабные битвы в космосе, бойцы Dust 514 решают локальные задачи на поверхности планет.

Игра больше всего напоминает трейлер кассового фантастического экшена. Вот несется, тяжело дыша, пехотинец из Halo. Пушка у него в руках ходит ходуном, вокруг все гремит и взрывается — в ангаре форменный армагеддон, пол трясется, пальба, люди куда-то бегут, броневик молотит из всех орудий. Неожиданно перед нами возникает самолет и пускает в броневик две голубые ракеты. Они проносятся прямо перед нашим носом, взрыв!.. пехотинец роняет оружие и кубарем катится по полу. В глазах темнеет. Броневик полыхает, но мы уже бежим на посадочную площадку — там ждет вертолет. Происходящее дальше один в один списано с **Call of Duty 4**: транспортник ухает винтами и взмывает в воздух, а в это время на земле взрываются танки, куда-то топает пехота, горят машины, визжа тормозами, на поле боя врывается бронированный джип. В воздухе не лучше: удачно пущенная ракета настигает зависший над переправой корабль, и его буквально разносит на куски. Это уже **EVE Online**, только низко над землей. Пехотинец судорожно заглатывает воздух, пилот отчаянно ревет что-то базе, наш вертолет сносит взрывной волной, и экран гаснет.

Так выглядит бой на одном из бэттлграундов Dust 514. Большие локации с футуристическими постройками, хитро расставленными укреплениями, переправами и валами — вот типичное место действия консольного сиквела EVE Online. Участники разбиты на команды, и, чтобы победить, нужно уничтожить Мобильный командный центр противоположной фракции — огромный корабль, курсирующий над полем боя в низких слоях атмосферы. Происходящее очень напоминает **Battlefield 2142**.

В то же время Dust 514 — часть EVE Online. Обе игры существуют независимо в одной и той же вселенной в одно и то же время, просто одна — в космосе (традиционная, «компьютерная», EVE), а другая (новая, консольная, Dust) — на земле. Игроки, играющие на разных платформах, могут, но не обязаны кооперироваться. В любом случае сначала это будет игра в одни ворота: пилоты EVE будут нанимать пехотинцев и, вероятно, чиниться и закупаться на планетах Dust.

Для космонавтов из EVE (хардкорных PC-игроков, надо заметить) это одновременно и хорошо, и плохо. С одной стороны, появление Dust принесет им много веселья — кто не захочет нанять себе в помощники живого пехотинца? С другой стороны, Dust непрошенно возникнет в «их» вселенной, но они-то, пилоты, играть в ней не смогут, пока не купят себе консоль. В CCP это понимают (вопрос с PC-версией пока открыт), но по-прежнему озабочены именно консольной Dust.

Это объяснимо: пока онлайновые игры не пришли на консольный рынок, у CCP есть все шансы его захватить. И хотя Dust еще очень далека от релиза, а двухминутный кусок записанного заранее геймплея — все, что разработчики готовы сегодня показать, нам уже хочется оказаться на месте того пехотинца.

Fallout MMO будет жить?

Пока Interplay и Bethesda Softworks бранятся и тешатся, пролистайте десять страниц назад — у нас там есть интереснейший материал про отмененную игру из серии Fallout.

Похоже, в очередном раунде противостояния **Bethesda Softworks** и **Interplay** победа осталась за последней. Напомним, что в сентябре Bethesda подала судебный иск, в котором среди прочего требовала отобрать у Interplay права на разработку MMOG во вселенной **Fallout**. Однако фанатский портал **Duck and Cover** на днях опубликовал несколько новых артов из MMORPG **Project V13**, а также, ссылаясь на слова представителей Interplay, сообщил, что онлайновый проект в мире Fallout уже достиг стадии демоверсии. В свою очередь, Крис Тейлор на официальном форуме Interplay пообещал, что новые материалы из Project V13 будут опубликованы сразу же после того, как юристы уладят все «формальности», связанные с иском Bethesda. Едва ли это будет так просто, как надеется Тейлор.

WoW— это как первая любовь

Сингапурский национальный институт продолжает изучать, что молодежь делает в свободное время. В трехлетнем исследовании участвуют 3000 юношей и девушек, которые хронометрируют свой досуг. Уже появляются первые результаты: оказывается, средний сингапурский студент играет 27 часов в неделю. Это сравнимо со временем, проведенным в университете (36-40 часов) и потраченным на сон (42-44 часа).

Коротко о важном

■ Кен Левайн, креативный директор **2K Boston** и создатель **BioShock**, признался, что давно живет с зависимостью от **World of Warcraft**. «Помните, Аль Пачино говорит в «Крестном отце 3»: «Каждый раз, когда мне кажется, что все кончено, они втягивают меня обратно»? World of Warcraft делает со мной то же самое: недавно мне показалось, что я наконец бросил, как тут — уже в пятый раз — я снова залип в Азероте! Проклятый WoW. Чтоб он в аду горел».

■ Релиз **Star Trek Online** назначен на зиму 2010 года. К тому моменту, как журнал появится на прилавках, вы, наверное, уже сможете принять участие в открытой бете. Регистрироваться тут: **StarTrekOnline.com**.

■ Президент **Sony Online Entertainment** Джон Смидли продолжает подогревать интерес к сиквелу **PlanetSide** — **PlanetSide Next**. Разрабатывая PlanetSide 2, SOE особенное внимание обращает на графику, скорость геймплея и оживленность битвы. Новая игра будет еще более экшен-ориентированной MMOFPS. Здесь, в отличие от первой части, не будет никаких сюжетных рассусоливаний: игрока сразу бросят в самую гущу событий, на передовую, под лазеры противника и колеса ревущих машин. Следующие откровения Смидли наверняка ищите на его Twitter-ленте (***http://twitter.com/j_smedley***) или в ЖЖ (***http://john-smedley.livejournal.com/ 833.html***).

■ **Gazillion Entertainment**, которой принадлежит несколько онлайновых разработчиков, в том числе **NetDevil** (**Jumpgate Evolution**) и **Gargantuan Games** (**Marvel Universe MMO**), увольняет 50 сотрудников из студии **Slipgate Ironworks**. Учрежденная Джоном Ромеро, Slipgate с августа 2005-го работает над до сих пор не анонсированной MMOG. Несмотря на сокращения, сама Gazillion чувствует себя прекрасно и планирует выпустить в 2010 году «несколько революционных онлайновых игр по всему миру». Так и хочется покачать головой и сказать «ну-ну», ведь все, что мы знаем об этих играх, — это только названия громких лицензий.

■ Онлайновый шутер **Global Agenda**, младшая сестра **The Agency**, будет иметь гибридную систему подписки. Тем, кто заглянул в Global Agenda только пострелять, будет предлагаться условно-бесплатный клиент за $49,99 с урезанным количеством функций. Для тех, кто собирается обживать Global Agenda, предусмотрена подписка ($12,99 каждый месяц) — оплатившие ее игроки смогут участвовать в RvR-сражениях, создавать агентства и альянсы, получат доступ к аукциону, системе рангов и т.д. Обе версии игры появятся в магазинах зимой 2010-го.

Global Agenda — это еще одна попытка создать онлайновый шутер в фантастических декорациях. Пока это успешно удалось только Джону Смидли.

Обеспокоенное сингапурское правительство уже формирует межминистерское ведомство по киберздоровью нации — оно должно будет следить, сколько времени граждане страны проводят за монитором. Однако студентов это не беспокоит: «Сколько они хотят, чтобы я играл? — рассуждает Лоренс Ли, шестнадцатилетний игрок в **World of Warcraft**. — Четыре часа в день? Да что можно сделать в игре за четыре часа? Я не смогу так. WoW — это как первая любовь. Девушка прекрасна, вы только познакомились, и ты посвящаешь ей каждую свободную минутку!»

С World of Warcraft все уже более-менее ясно: это и первая, и последняя любовь сотен тысяч игроков. А вот смогут ли «Аллоды онлайн», русский WoW, стать такими же популярными?

Трансвеститам вход воспрещен

В этом месяце список репрессий китайнета обширный: мужчинам нельзя играть за женщин, закрыты сайты, торгующие наркотой, иностранным компаниям запрещено оперировать онлайновые игры... Что дальше? Скелеты в Aion?

Согласитесь, что мужчина, играющий за женского персонажа, — обычная ситуация в онлайновой игре. Это ведь удобно: даже в виртуальности женским персонажам благоволят больше, чем мужским (и многие этим охотно пользуются). Но только вот в Китае это теперь запрещено. По крайней мере **Aurora Technology**, дочерняя компания ведущего китайского онлайнового оператора, издающего в стране **Aion**, **Dungeons & Dragons Online** и очень популярную в Азии **King of the World**, начала банить мужчин, играющих за женских аватаров.

Хотите бегать вон той барышней с пухлыми формами? Будьте добры подтвердить свой пол, показав личико веб-камере. Если специалист Aurora Technology признает в вас девушку — пожалуйста, играйте. Если нет — получите вон того волосатого мужлана и отправляйтесь на все четыре стороны.

Интересно, что абсурдное правило распространяется только на мужчин, которые хотят играть девушкой, — против женщин, которые притворяются мужиками, Aurora Technology пока ничего не имеет.

Оператор не посчитал нужным как-то комментировать этот запрет, а мы теряемся в догадках. В чем подозреваются китайские мужчины, в развращенности? Ведь куклу аватара можно крутить-крутить и докрутиться до та-а-аких ракурсов, что голова закружится. Или в гомосексуализме? Мол, если человек не хочет создавать аватара своего пола, может, у него есть подсознательное неприятие своей мужской сущности? Ответов на эти вопросы пока нет, а тем временем в Китае скоро начнется нехватка не только реальных, но и виртуальных женщин.

Чтоб никому не повадно было

В июле китайские власти забанили онлайновые игры о гангстерах, так как эти MMOG дискредитировали моральные устои страны и поощряли людей обманывать, грабить и убивать. Теперь правительство Поднебесной избавляется от игр, которые «подстрекают пользователей к такой незаконной деятельности, как торговля наркотиками и проституция». Осенью китайский КГБ обследовал 200 подозрительных сайтов, из них 45 закрыл сразу, а остальным дал шанс исправиться. Действо было приурочено, что самое интересное, к шестидесятилетию основания Китайской народной республики (1 октября 1949 года). ■

INTERNET@IGROMANIA.RU Светлана Карачарова

- **Жанр**
  Русский World of Warcraft
- **Разработчик**
  Astrum Nival
- **Издатель в Европе**
  Gala Networks Europe
- **Издатель в России**
  Новый диск
- **Бизнес-модель**
  Условно-бесплатная
- **Скорость связи**
  От 256 Кбит/с
- **Трафик**
  4-7 Мб/час
- **Сайт игры**
  www.allods.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Российскому большому онлайну не везет просто катастрофически. «**Сфера**» не смогла вылезти из категории «первый российский онлайновый блин комом». **W.E.L.L. Online**, несмотря на горячие лозунги и барские замашки, умерла задолго до релиза. Прочие «**Фрагории**», «**Запределья**», «**Арены**» и иже с ними, хоть и оттяпали каждая свой кусочек аудитории, до уровня главной российской онлайновой игры подняться не сумели. Да у них и задачи такой не было.

Неудивительно, что мы очень ждали выхода «**Аллодов онлайн**». Эта игра, создатели которой не стыдились обещать «русский **World of Warcraft**», была нашей последней надеждой. И когда на прошлом «ИгроМире» Сергей Орловский объявил, что, если в марте 2009-го игра не выйдет, мы можем с чистой совестью оторвать ему уши, мы обвели март красным маркером и приготовились ждать.

Ждать пришлось дольше обещанного — на полгода. Формально «Аллоды» вышли — они находятся в стадии открытого (бесконечного?) тестирования — и получились очень неоднозначной игрой. Уши Сергея на месте и, так как к «Аллодам» он не имеет уже никакого отношения, даже не краснеют. А наша рецензия на игру состоит из двух частей. Первую можно пустить с подзаголовком «Потенциал, видный невооруженным глазом», а вторую — «Как паршивая реализация может испоганить любой, даже самый чудесный замысел».

Русское чудо

Национальная идея, о плачевном отсутствии которой поют сейчас все политики хором, на самом деле живет на расстоянии вытянутой руки. Пока в Кремле придумывают, как внедрить «русскость» кругом и всюду, **Astrum Nival** просто взяла да и сделала проект, в котором национальная идея плещется в чистом виде.

Мы уже не раз писали, что «Аллоды» будут игрой, где традиционные фэнтези-элементы чудесным образом сочетаются с русским колоритом: теремами и баньками, белыми березками под окном, водяными в омутах, вениками, клещами и миловидными трактирщицами. И действительно, если вы решите играть за Лигу, то сполна отхватите старорусского уклада. Задания вам будут выдавать в приказах, всякую нечисть вы будете истреблять в настоящей березовой роще, мрачном хвойном бору или в белых пушистых снегах, а для пущего колорита вас еще и в баньку отправят попариться. И уж в баньке люди, играющие персонажем женского пола, окончательно уверятся, что русская идея, подкрепленная изящным черным бюстгальтером, стрингами и чулками на подвязках, — великая сила.

Если выберете Империю, то прочувствуете национальную идею конца XX века — читай, идею советскую. Отдыхать придется в столовке, приключения на свою голову искать в ХАЭС, ОСУП, УНОП и прочих аббревиатурных издевательствах, первые уровни пройдут в беготне по мрачным закоулкам полуразрушенного города, архитектурный стиль которого не оставляет сомнений — перед вами царство активно побеждающего коммунизма. Подвиги стахановцев, глава комитета Империи, планы по выполнению и перевыполнению и постоянно повторяющийся лейтмотив «Широка страна моя родная» выдерживают антураж на все сто. Те, кому мила красно-звездная символика советского тоталитаризма, останутся довольны.

Фракций в «Аллодах онлайн» всего две, так что выбор между демократической Лигой и тоталитарной Империей придется сделать любому игроку. Но зато на одном сервере можно

держать персонажей обеих фракций. В отличие от многих других игр, в «Аллодах» отсутствует деление на PvP и PvE-серверы (правда, внутри игры процветает неуправляемый, махровый PvP: драться здесь можно и приходится всегда и везде, за исключением начальных локаций-песочниц).

World of Аллоды

Схожесть «Аллодов» с World of Warcraft видна без микроскопа. Некоторые игроки заранее критиковали игру именно за это. На наш взгляд, претензия совершенно необоснованная.

Да, здесь две фракции, удивительно похожие на Орду и Альянс, и история их взаимоотношений также знала и дни войны, и дни мира, и даже дни совместных походов против общего врага — астральных демонов (сравните с Пылающим легионом в WoW). Да, здесь те же три ветки талантов у каждого персонажа. Да, интерфейс игры тютелька в тютельку, даже местоположением и оформлением панелей похож на интерфейс WoW, чат тоже похож, опыт добывается такими же способами (квесты и убийства). Но какие могли быть альтернативы? Совершенно новая ролевая система, которая не копировала бы принципы уже существующих — и потому была бы малопонятна? Абсолютно новый интерфейс, который совершенно не походил бы на то, к чему у нас уже привыкли пальцы, — и потому был бы совершенно неудобен?

Решение убавить самобытности в интерфейсе и прочих технических деталях видится совершенно правильным. Как играть в «Аллоды», понятно даже без подсказок (кстати, таких же, как в World of Warcraft). При этом действительно оригинальных наработок в «насквозь вторичных «Аллодах» на самом деле очень много.

«Талантливая» спираль

Во-первых, система распределения талантов (здесь они называются «вехи») хоть и выглядит похоже, на самом деле гораздо интереснее, чем та же система в WoW. Здесь она не древовидная, а спиральная. Вы точно так же стремитесь к каким-то нужным талантам, но можете идти к ним по другим «веткам» либо — и такого мы еще не видели! — тратить очки на «пустые» клетки, чтобы сократить путь. Кроме того, здесь есть дополнительная классическая ветка умений, которые игрок волен развивать по своему усмотрению, да и очки характеристик своего персонажа он вкладывает сам — они не растут автоматически. Возможность кастомизации персонажа здесь значительно выше, чем в World of Warcraft.

Во-вторых, в «Аллодах» есть система рун и связанная с ней идеология Покровителей. Вещи с рунами встречаются довольно часто, даже на самых мелких уровнях. Но руны дают преимущество лишь тогда, когда персонаж выбрал себе Покровителя, который за эту самую руну отвечает. Квест на покровительство открывается на 12-м уровне. После того как вы узнаете, какие руны вам полезны, а какие нет, можете более вдумчиво экипировать персонажа. Руны при помощи специального приспособления можно выдергивать из одежды и переставлять. Чем-то этот процесс напоминает смесь варкрафтовского зачарования и ювелирного дела, но это абсолютно точно не прямая калька.

Вообще все, что касается профессий, кажется срисованным с WoW лишь на первый взгляд. Да, здесь также есть добыча руды и травы, разбор вещей, кожевничество, портняжное и кузнечное дело и алхимия. Но крафтерские профессии предполагают куда более интересный процесс. Если в WoW любой крафт — это всего лишь техническая штамповка по однажды изученному рецепту, то в «Аллодах» это почти приключение, результат которого зависит и от вашей удачливости. Например, при варке зелий используется принцип «однорукого бандита»: крутите барабан и ждете, пока в средней строке стека совпадут нужные компоненты. А при шитье придется бросать кубик, который определит, какие параметры вещи пойдут в плюс, а какие, возможно, и в минус!

Крафт в игре можно скорее сравнить с аналогичным процессом в **EverQuest**, где при создании вещей также нельзя было хлопать ушами, иначе вещь легко портилась. Есть схожесть и с крафтом в «Сфере», где нам предлагалось создавать вещь наобум: какие характеристики в итоге появятся у творения, не знал даже сам мастер. Финаль-

Налетай!

«Аллоды онлайн» — условно-бесплатная игра. Клиент можно скачать в Сети, за игровое время платить не нужно. Платят здесь лишь за товары, представленные в так называемой Лавке редкостей. Тут практически нет предметов, которые невозможно было бы получить игровым путем; заплатив деньги, вы просто сэкономите время. Например, сумку большего размера можно получить и в игре — но для этого придется выполнить довольно муторный и длинный квест.

Если ваше время стоит дороже денег, у вас есть шанс стать постоянным посетителем Лавки. Счет можно пополнить любым удобным способом (от оплаты через карточку до SMS-сервиса). Курс обмена игровой валюты (кристаллы) к рублю изначально указывался как 1:1, но сейчас кристаллы стоят дороже.

Лавка редкостей. Зеленым сердечком в углу отмечен наиболее ходовой товар.

Орки в игре ругаются матом, но краснеют и бледнеют, когда в руки попадается порнографический журнальчик.

Чистилище глазами Astrum Nival. В роли архангела Михаила — некто Тенсес.

ная смесь вышла очень удачной, крафт в «Аллодах» — один из самых удачных в многопользовательских играх.

Круче гор, выше WoW

Не менее удачной вышла и система квестов. Пусть не все задания оригинальны, как хотелось бы, и весомую часть составляют стандартные «отнеси — поговори — собери 15 шкурок», встречаются тут и вправду чудесные находки. И мы с удовольствием бегали «откачивать» полудохлого гибберлинга, проверяя три теории пользующего его доктора, и собирали шишки, которыми рьяная болельщица собиралась закидывать противников своей любимой команды по гоблинболу, и искали мужа одной предприимчивой дамы, и еще выполняли кучу всяких поручений — как смешных и забавных, так и патетично-серьезных.

Самое же приятное, что наряду с квестами в игре изначально подключена и работает система подсказок. То, что в World of Warcraft так и не внедрено по-нормальному и подключается лишь как сторонний аддон Quest Helper, здесь работает по умолчанию. Вы всегда знаете, где нужно начать очередной квест, потому что он отмечен на карте. Этапы выполнения и окончание задания тоже отмечаются — четкими надписями на экране и характерным звуком. По завершении квеста вам выдается награда, которую можно выбрать из нескольких вариантов. Опять же, разработчики явно учли опыт WoW и сразу прописали на всех вещах их стоимость — вы всегда можете определить, что выгоднее выбрать на продажу, если носить квестовую награду не можете или просто не хотите.

Как и в любой другой онлайновой игре, в «Аллодах» есть расы и классы. Любопытно, что в зависимости от расы класс персонажа всякий раз будет называться по-разному: например, класс «воин» у канийцев будет зваться ратником, у гибберлингов — воякой, у хадаганцев — солдатом, а у орков — бойцом. Поначалу путаешься: шесть рас и восемь классов дают неслабое количество вариантов названий одного и того же. Но, во-первых, не каждый класс доступен любой расе, а во-вторых, можно просто распечатать всю эту кухню и повесить табличку рядом с монитором. Разные названия позволяют сохранить индивидуальность каждой расы: утонченность эльфов, «партийную принадлежность» хадаганцев (как вам класс «политрук»?), мрачный юмор орков, веселый нрав гибберлингов и спокойствие канийцев.

Интересна идея с классовыми квестами: в «Аллодах» на каждое сочетание расы/класса приходится какая-то характерная, а главное — нужная способность, которая выдается после завершения классового квеста. В WoW эта способность установлена изначально и иногда может быть совершенно ненужна вашему персонажу. Здесь такой проблемы нет.

Классовая борьба

Классовое разнообразие в игре достаточно для того, чтобы удовлетворить самый взыскательный вкус. Здесь есть воины ближнего боя, разведчики, полагающиеся на луки, друиды, владеющие силами природы и сопровождаемые животными, маги, поливающие все кругом огненным дождем, лекари самых разных форм и расцветок.

Многие классы обладают забавными способностями, которые никогда не встречались в других играх (и не только онлайновых). Например, храмовник может создавать барьеры, в которые собирает огромное количество урона, и должен уметь вовремя «обнулять» их. В партии этот класс может взять на себя роль танка, и стиль его игры будет разительно отличаться ото всего, что мы привыкли видеть в прочих проектах. Есть в «Аллодах» и самые обычные классы вроде воина, способности которого почти не отличаются от средних по палате: удар такой, удар другой, удар круговой и удар ногой (плюс еще несколько миксов от этих производных). Но и тут разработчики пофантазировали, введя дополнительный параметр — боевое преимущество — и красиво отобразив его поверх панели ударов.

Анимация и графика в «Аллодах» особо не поражают, но и смеяться над ними нет нужды. Все чистенько, аккуратно и по делу. Эльфийки-гедонистки, танцующие стриптиз рядом с теремом в березовой роще, смотрятся, конечно, диковато, ну так на то она и игра, чтобы некоторыми условностями пренебречь. Здесь, например, раз в день в условленных местах можно выкапывать клады, в которых, если повезет, попадутся очень неплохие вещи. Кого-то напрягает, что в реальной жизни такое, мягко говоря, невозможно?

Тестерам на заметку

Но все сказанное выше — только одна сторона медали. Теперь, когда вы уже знаете, что такое «Аллоды онлайн» и почему они в сто раз лучше любой русской онлайновой игры, мы рассмотрим, что скрывается на обратной стороне. Только после этого вы поймете, почему через полчаса после начала игры у вас начнет темнеть в глазах от ярости, а еще через три вам придется совсем из нее выйти. Как минимум на сутки.

Самые очевидные проколы «Аллодов», которые почему-то никак не могут залатать с закрытого бета-теста, — это система распределения опыта и банальная нехватка квестов. Поскольку в игре всего две начальные локации (одна у Империи, одна у Лиги), у игроков нет выбора, как их проходить. А ведь даже в офлайновых ролевых играх уже несколько лет считается правилом хорошего тона делать столько стартовых локаций, сколько в игре рас (иногда добавляется и зависимость от класса). И когда вы начинаете качать альтернативного персонажа, вам не просто приходится всякий раз идти по одним и тем же опостылевшим квестам, так еще и не хватает заданий, чтобы спокойно добрать уровень.

Вы можете возразить, что для этого в игре есть монстры, которых можно и просто так побить, — и попадете пальцем в небо. Такое возможно в уже сто раз упомянутой нами игре и много где еще, но только не в «Аллодах». Здесь опыт, даваемый за убийство монстров, мал настолько, что фармом будет заниматься разве что отъявленный трудоголик. А так как квестов вашего уровня всегда не хватает, качаться в «Аллодах» очень трудно.

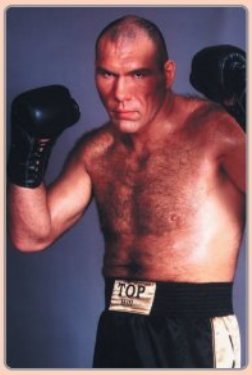
Следствие этой проблемы — необходимость подтверждать получение бонусного опыта, разговаривая со специальным NPC. И катастрофа даже не в том, что раз в час надо забежать в таверну и сделать одно ненужное действие, — в конце концов, в любой онлайновой игре таких дей-

С края аллода вполне можно спрыгнуть в астрал: ограничений на передвижение нет. Но если вы без защиты, приключение будет стоить вам жизни.

Собственный корабль — штука полезная и нужная, но летать на нем всегда и везде так же накладно, как ездить на обед на такси.

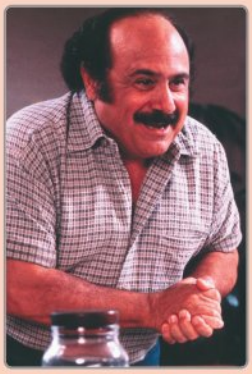
Кто есть кто?

При разработке рас «Аллодов онлайн» разработчики использовали черты лиц и параметры фигур весьма известных личностей. А вы смогли бы догадаться, кто с кого срисован, если бы мы не подсказали?



Орки. Огромная мускулистая гора мяса. Прототип — Николай Валуев.

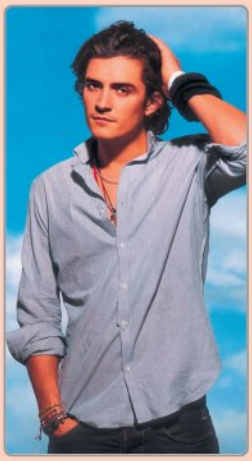
Канийцы. Обычные люди среднего роста и плотного телосложения. Прототип — Брюс Уиллис.



Гибберлинги. Мелкие карлики с детской внешностью. Прототип — Дэнни ДеВито (а не Сергей Орловский!).

Хадаганцы. Жилистые, гибкие, невысокие люди. Прототип — Анджелина Джоли.

Восставшие. Высокие, иссушенные, угловатые. Прототип — Игги Поп.



Эльфы. Высокие, с модельной внешностью. Прототип — Орландо Блум.

ствий навалом. Да, похожая система действует и в WoW, но там опыт — действительно бонусный: с ним или без него, но вы спокойно можете выполнять квесты и убивать монстров, не думая о том, что вот вы сейчас сделаете пять квестов без бонуса, а вот дальше — совершенно непонятно, на чем вы будете зарабатывать следующий уровень. В «Аллодах» же зависимость почти прямая. Несколько квестов без «бонуса» — и вам больше не на чем получать вожделенную экспу. Единственный способ решения проблемы — выйти из игры, как только закончился лимит.

А если вы предвкушали радость пребывания с «Аллодами» наедине в течение недели или выделили под свидание с ними целый день? Увы. Забудьте. Регламентированное время свидания — три часа. Ну, добавим по часу на крафт и PvP. Итого, пять часов — и пора прощаться. Заходите через сутки.

Зачем вы так, Машенька?

В «Аллодах» множество интереснейших заданий, но воплощение их оставляет желать лучшего. Об этом можно говорить долго — так же долго и муторно, как выглядят и сами квесты. Только сильные духом будут читать эти нескончаемые тексты, которые хоть и написаны довольно правильным русским языком, но неоправданно затянуты. Они утомляют. Без напряга можно воспринимать квест, описанный в одном-двух абзацах, а в «Аллодах» таких квестов почти нет.

Кроме того, в игре полно заданий на дроп и убийство энного числа монстров. Такие задания и сами-то по себе дурной тон, а уж когда дроп не 100%, а монстров мало — это просто издевательство. Игроков, которые по несколько часов проводят в одной и той же локации, отчаянно ловя пятнадцать медведей в месте, где их одновременно не бывает больше четырех, а желающих убить их не бывает меньше двадцати, откровенно жалко. Сомнительна и система дропа из боссов, для убийства которых требуется целая группа: одного монстра приходится убивать шесть раз, чтобы получить шесть квестовых предметов — для каждого члена отряда.

Неэргономично сделана игровая зона и расположение окошек на экране. Во-первых, есть проблема с отображением квестов: они собраны в традиционный перечень в правом верхнем углу, но их нельзя скрывать или растаскивать по экрану, и если у вас 15-дюймовый монитор, треть его будет занята кратким перечнем квестов. Во-вторых, крайне нефункционален чат. Он настежь открывает ворота манчкинам: разработчики не озаботились добавить в чат строчку, что «игрок такой-то взял с такого-то монстра такой-то лут», и в результате кто угодно в партии может схватить с монстра все что угодно — и даже не попасться. Рай для воришек!

В-третьих, в чате есть только два режима — общий и боевой, но боевой никому не нужен, а общий просто нефункционален. Куда делась возможность дифференциации цвета шрифта? Почему при ответе в личку имя реципиента не склоняется, в результате чего потом непонятно, кто кому в действительности писал? Из-за чего этот чат абсолютно не обучен помнить настройки и, когда вы второй раз заходите в игру, заботливо перетащенный и масштабированный в другом месте прямоугольник вновь радует вас своей первозданной красотой на исходной позиции?

Знаменитая картина «Превед, медвед!» в исполнении приглашенных звезд из «Аллодов онлайн».

Платный бета-тест

Еще один золотой камешек в огород разработчиков — это собственно организация бета-тестирования. Любой труд, согласитесь, должен быть оплачен — даже такой забавный, как труд игровых тестеров. За невыплату зарплаты работодателям вкатывают неслабые штрафы, нещадно гоняют по судам и вообще устраивают жизнь такую, чтоб небо с овчинку показалось. Тем интереснее посмотреть, как некоторые товарищи умудряются мало того что эксплуатировать других людей, так еще и получать с них за это... деньги.

Аплодисменты **Astrum Nival**: «Аллоды онлайн», если вы внимательно прочитали вступление, сейчас проходят стадию открытого — чего? Правильно, тестирования. Из этого следует два вывода. Во-первых, на любые вопли игроков — «Да почему ж у вас и это плохо работает, и то — через пень-колоду?!» — разработчики могут пожать плечами и заявить: дескать, у нас же тест. Ну, открытый, и что? Не любо — не играй. А во-вторых, поскольку уже сейчас игроки тратят на игру вполне реальные деньги, можно считать, что они из собственных кошельков платят за разработку. Ни больше ни меньше. Опять же, разработчик в своем праве: не нравится — не плати, силой заставляем разве? Нет.

Тех людей, которые не хотят, чтобы на них апробировали новые гениальные идеи за их же деньги, мы предупредили. Остальные могут утешаться тем, что Astrum Nival не первой применяет подобную схему: в мире подобные опыты уже были (чему русские предприниматели быстро учатся у зарубежных коллег — так это в первую очередь умению выманивать деньги у населения). Ну и конечно, вас может порадовать тот факт, что если уж вы в это ввязались на полном серьезе и теперь бомбардируете разработчиков письмами: «Сделайте то и поменяйте, наконец, это — так, как я хочу!» — у вас есть некоторые шансы, что вас услышат и сделают.

Баги, глюки и компания

Кроме обыкновенных недосмотров и недоработок, в игре есть и просто очевиднейшие баги. В первую очередь стоит упомянуть самопроизвольный эвейд монстров, когда они уходят из боя прямо перед носом игрока. Представьте — только что вы сражались с кабаном, почти убили его, а он откидывает вас на пару сантиметров и полностью восстанавливает здоровье. Это можно было бы считать особенностью, если бы это не было самой обычной ошибкой, из-за которой убийство рядового монстра превращается в нерешаемую проблему. В том же ряду багов — петы, которые периодически перестают слушаться управления, и полнейшая неразбериха с яростью, которую они должны генерировать, защищая хозяина, но генерировать которую совершенно не хотят.

Следом за этим идет проблема абсолютной несбалансированности силы монстров. Зверюга, которая на уровень ниже вас, убивается влет. Та, что вровень с вами, убивается с трудом. Ну а ту, что на уровень старше, можно уничтожить лишь чудом. Да что там, даже два игрока одинакового уровня не всегда имеют шанс победить монстра на уровень выше себя. Кстати, чтобы после смерти быстро воскреснуть, нужно платить. Чтобы заплатить, надо добежать до вендора. Пока бежишь, идет время. Как будет решаться этот вопрос в рейдах, где каждая секунда на счету, непонятно.

Напоследок — денежные проблемы. Как мы уже говорили, играть в «Аллоды» можно не вкладывая ни копейки. Однако обратите внимание на интересную деталь. Для того чтобы прокачать вторую профессию, вам понадобится не только куча времени (чтобы добиться расположения у фракции ремесленников), но и немалая сумма денег (475 золотых монет). Попробуйте-ка собрать эту сумму, если к 20-му уровню у персонажа в среднем накапливается 40-60 золотых. А теперь прикиньте, как будет выглядеть постройка астрального корабля. Заложить

его можно только на 38-м уровне, но стоить это будет уже 1500 золотых. Где взять такую сумму в разумное время? Только в Лавке редкостей. Такое вот слабо завуалированное приглашение покупать внутриигровую валюту за реальные рубли.

Будущее в тумане

Идею с астралом разработчики позаимствовали у Стивена Кинга. В его книге «Туман» в одноименной субстанции водились страшные монстры и происходили всякие загадочные события. Вот и в астрале «Аллодов» водятся демоны и происходит самое интересное, что будет в этой игре, — астральные приключения, путешествия и бои.

Попробовать астрал «на зуб» к моменту написания статьи не смог ни один игрок — только-только заложены первые корабли, и даже с учетом сокращения времени постройки со стандартных 100 дней до «льготных» 30 первые бои начнутся совсем нескоро. Так что сейчас мы изложим основные наши беспокойства насчет астрала лишь в теории — о практике будем писать через год, когда в игре появится достаточно много «туманоходцев».

Основное предназначение астрала — служить ареной для корабельных боев. Идея пусть не новая, но достаточно хитрая. При умелой реализации она одна способна дать совершенно уникальный игровой опыт.

Однако те слова, которыми сейчас описывается «астральное PvP», будят скорее опасения, чем радостное предвкушение. Ничем не лимитированные стычки и схватки могут стать совершеннейшей неприятностью для игроков, которые хотели бы путешествий и приключений, но без боев с себе подобными. «Отбирание добычи», когда пираты могут напасть на груженое судно, везущее честно заработанные трофеи домой, выглядит просто катастрофой. Представьте, вы только что прошли «приключение», но пиратское нападение обратило в прах результат трехчасового рейда, да еще и корабль теперь надо чинить. Порадует вас проведенный таким образом вечер? Захотите вы вновь вернуться в такую игру?

Бесспорно, есть люди, которые захотят. И есть люди, которые плюнут на проект со столь неоднозначными установками и не зайдут в него больше ни разу. Идеально решило бы такую проблему деление серверов на (условно) PvP и PvE, где на PvP-сервере свирепствовали бы реальные законы выживания, а на PvE у игроков была бы возможность избежать ненужных им переживаний. Разработчики от идеи «деления» серверов отказались. Что они скажут, когда в астрале начнутся первые бои и форум заполонят вопли жертв? Посмотрим.

Только начало...

Будущность любой игры можно проследить, заглянув на ее форум. Если там полторы темы, в каждой по одному сообщению, да и те от администратора, — игра не состоялась. Если участников хотя бы несколько сотен — все идет по плану и будет идти с каждым днем только лучше.

Сейчас форум «Аллодов» напоминает уменьшенную копию форума World of Warcraft. И хотя на серверах играет не очень много народу — около 20 тысяч человек, по нашим подсчетам, — форум «Аллодов» живее всех живых. В своих темах идет обсуждение классов. Игроки рассматривают различные варианты прокачки талантов и вех, обдумывают преимущества и недостатки разных билдов. В соседних темах размышляют о том, как вести себя во время похода в инстанс («приключение» на языке «Аллодов»). Объясняют принципы игры в партии с различными классами — например, что монстров, которых маг посадил в «сугроб», надо бить последними. Появились уже и свои доки-знатоки, которым не лень по полночи просиживать с калькулятором, рассчитывая оптимальные модели игры и последовательности заклинаний. Фанаты создают первые базы знаний по профессиям — пока самопальные, вызывающие улыбку, не самые удобные в использовании.

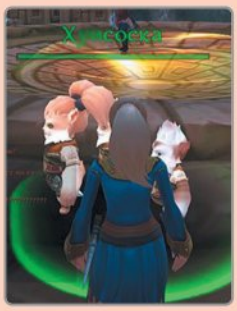
Разработчики, немного ошалевшие от того, что они *наконец-то это сделали*, пока не очень определились с политикой и проверяют решения, что называется, «на живца». При этом многие элементы игры хромают на все четыре ноги, кривятся на один глаз и страдают ярко выраженной недостаточностью самых важных функций. Хотя Astrum Nival трубит на всех углах, что основная идея игры — PvP, оно здесь фактически никак не регламентировано и довольно скупо реализовано (арены, на которых высокоуровники расстреливают малышню с безопасного бортика, — вот и все, что доступно; до «гоблинобола» дорастет далеко не каждый, а астрал — пока и вовсе тайна за семью печатями).

Но история (и истерия) вокруг World of Warcraft закручивалась точно так же — и посмотрите, что из этого вышло. Даже не гадая на кофейной гуще, можно сказать, что «Аллоды онлайн» реально претендуют на звание русского WoW. Это действительно единственная русская онлайновая игра, которая смогла дорасти хотя бы до уровня претендента. Через год, когда будет освоен астрал, мы снова вернемся к «Аллодам» — и надеемся, что уж тогда рецензия будет пестреть прилагательными «феерические», «культовые», «невероятные», «захватывающие», «отточенные до блеска»... а не состоять наполовину из рассказа о багах и недоработках, о которых вы сейчас прочитали. ■

Иди... далеко!

Как и следовало ожидать, «Аллоды» попали в обе ловушки, которые поджидают любой русский (раз) бесплатный (два) проект. Поскольку он русский — там будет много русской разговорной речи, читай — мата. Поскольку бесплатный — значит, в него будут играть по большей части те слои населения, которые не сильно морочат себе голову такими вещами, как культура речи. А значит, мата будет вдвое больше.

К сожалению, разработчики не догадались прикрутить фильтр даже к системе создания персонажей — и потому по миру разгуливают не только виртуальные «пенисы» и «ушлепки», но и личности с куда более сочными именами.



ДОЖДАЛИСЬ?

Лучшая отечественная онлайновая игра, единственный претендент на звание «русского World of Warcraft».

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ
во время платного бета-теста

5,5

СРЕДНЕ

РЕЙТИНГ
после всех исправлений

8,0

ОТЛИЧНО

- **Жанр**
  Командный шутер
- **Издатель**
  NCsoft
- **Разработчик**
  Zepetto
- **Издатель в России**
  Innova
- **Трафик**
  10-15 Мб/час
- **Скорость**
  От 128 Кбит/с
- **Сайт игры**
  http://pointblank.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Point Blank — это бесплатный корейский онлайновый шутер. На входе в русскую версию вас приветствует фигура террориста в разгрузке, вязаной шапочке, темных очках и с автоматом. Рядом возвышается внедорожник «Хаммер». Картина настолько китчевая, что сразу становится непонятно, серьезно ли настроены разработчики из **Zepetto** или это такая целенаправленная пародия на **Counter-Strike**.

Кое-какие второстепенные функции (магазин, социальная сеть для кланов) пока не подключили, количество доступных карт и оружия урезано, но в целом игра работает без заметных невооруженным глазом сбоев. Хотя Point Blank позиционируется как замена для Counter-Strike, на самом деле он больше напоминает очень качественный мод **Unreal Tournament 3** с современным оружием и обмундированием. Реализма в Point Blank еще меньше, чем в UT, зато динамики куда больше, чем в CS. И — да, это тот самый шутер, который так рекламировался в фильме «На игре».

Простота

В середине осени у игры было 10 серверов: 2 аквариума для новичков, 7 штук для опытных бойцов и один закрытый клановский. Созданные игровые комнаты носят заманчивые названия — «Поле битвы — Земля!», «Зомби Лэнд!» или «Хедшот каждому!». Не успеете вы разобраться со стартовым набором оружия (новичкам в Point Blank дают нож, пару гранат, дымовую шашку, пистолет и, на выбор, либо пистолет-пулемет, либо штурмовую, либо снайперскую винтовку), как появится назойливое диалоговое окно, приглашающее принять участие в сражении в комнате «Стреляй без промаха!». Во время бета-тестирования бойцов постоянно не хватает...

Механика Point Blank примитивна даже по меркам игр, все интеллектуальное содержание которых сводится к бесконечными поединками команды спецназовцев и команды террористов. Здесь не слышали о таких тонких тактических маневрах, как использование укрытий или выглядывание из-за угла — можно только бегать, прыгать, стрелять и бросать гранаты. Прицелом в Point Blank пользуются одни снайперы, все остальные игроки навскидку поливают друг друга из штурмовых винтовок и пистолетов-пулеметов.

Собственно, у Point Blank всего два козыря: жуткая динамика (временами кажется, что вы играете в Counter-Strike в режиме ускоренной перемотки) и полнейшая несерьезность происходящего. После того, как вы в первый раз сходите с «калашниковым» на осадного голема, вам станет трудно с серьезным видом рассуждать о тактико-технических характеристиках представленного в игре оружия... но в какой еще игре можно увидеть команду спецназовцев, сражающуюся с командой террористов на карте из **Lineage 2**?!

Четкого деления на классы в Point Blank нет, но есть разви-

В Point Blank не бывает затяжных перестрелок, а бывают только мгновенная гибель врага или лихорадочная погоня по уровню с беспорядочной стрельбой вдогонку.

«Пригород» — уличная карта, приятно оживленная проезжающими туда-сюда трамвайчиками. Попавшие сюда впервые считают своим долгом проехаться на трамвае, лениво постреливая по соперникам.

За реальные деньги можно будет купить талон на уменьшение времени минирования объекта.

Режим «Разрушение», карта «Прорыв»: центр города, кругом разломанные трамвайчики. Очень хорошая карта для снайперов.

тие персонажа по нескольким специализациям. В зависимости от открытого оружия и бонусов сражающиеся делятся на снайперов, штурмовиков и (в терминологии русской версии игры) налетчиков. Первые прикрывают команду издалека, вторые воюют на средней дистанции, третьи залетают в комнату и в упор расстреливают врагов из пистолетов-пулеметов, которые в русской версии почему-то называются автоматами. Есть еще смежные профессии (диверсант, пулеметчик, инженер, подрывник), но в целом бой строится на взаимодействии между бойцами трех основных специализаций — хотя чаще бывает полное отсутствие всякого взаимодействия.

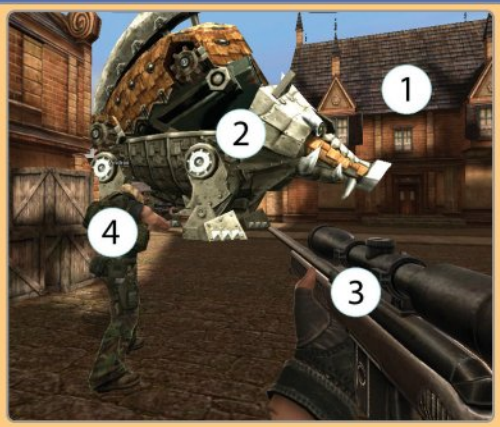
Колода

Самый распространенный режим игры на русских серверах Point Blank — десятиминутный командный дефматч с почти мгновенным респауном. Тут никто никого не поддерживает, снайперы бегут занимать удобные точки, все остальные бойцы вольно носятся по уровню и играют в волейбол гранатами. За боевые подвиги — выполнение сюжетных заданий, убийства и т.д. — дают очки, их можно потом тратить на экипировку в игровом магазине.

Даже в суровых режимах «Подрыв» и «Разрушение» Point Blank больше похож на Unreal Tournament, чем на Counter-Strike. Террористы веселой гурьбой несутся ставить бомбу или ломать вражеский вертолет, спецназовцы бессистемно отбиваются, один игрок способен в одиночку уложить всю команду соперника, *на бегу* обстреляв улицу из автомата. В «Подрыве» нет респауна, и последняя пара бойцов может долго и мучительно охотиться друг за другом с ножами или пистолетами, потому что патроны ко всем остальным видам оружия к этому времени закончатся. На тактический шутер игра тянет лишь в режиме «Выживание» (дефматч без респауна), в который играют продвинутые игроки в запароленных комнатах.

Интересность онлайнового шутера определяется не столько общей механикой — она везде примерно одна и та же, — сколько набором представленных карт. В русской версии Point Blank сейчас доступны две карты для командного дефматча и режима «Выживание» («Пригород» и «Библиотека»), две карты («Люксвилль» и «Метро») для режима «Подрыв» и две («Прорыв» и «Гиран») для режима «Разрушение». При этом «Гиран» — та самая, шизофреническая, в которой по-современному одетые и вооруженные герои бегают по сказочно-

И шутер, и не шутер

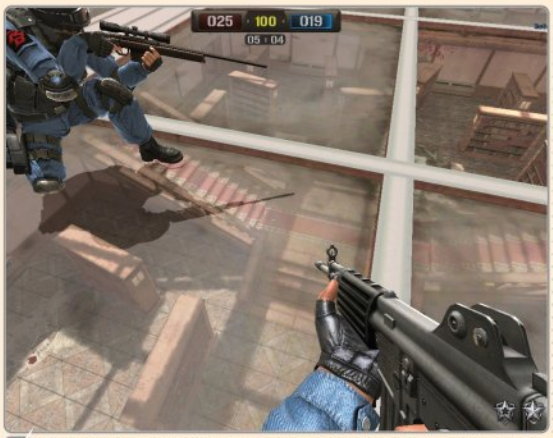


1 — В наборе территорий Point Blank есть не только привычные шахты метро, вышки и заваленные ящиками склады, но и... фэнтезийные карты из Linage 2.

2 — По этим картам лениво гуляет все причитающееся обычным MMORPG зверье: например, вот такие механизированные драконы. По ним можно палить.

3 — Снайперская винтовка в Point Blank приятная, но не самая важная часть террористского арсенала. Вот если ее раскрасить — это совсем другое дело!

4 — В открытой бете игрокам были доступны только мужские скины. Судя по содержанию внутриигрового магазина, поиграть за женщину можно будет лишь за очень большие деньги.



«Библиотека» предназначена для любителей погоняться друг за другом по огромным просторным залам и, забравшись на стеклянную крышу, палить из снайперских винтовок по копошащимся внизу человечкам.

Снайперов в этой игре не любят. Что с ними бывает, смотрите на соседней картинке.

В настолько быстрой игре нож, как правило, побеждает снайперскую винтовку.

В «Подрыв» (минирование и разминирование заданной точки) лучше всего играть в метро. Узкие коридоры, беготня по вентиляционным шахтам... и может переехать поездом.

му королевству, пользуются телепортерами и палят из автоматов по драконам. Остальные карты функциональны, но не более того.

В последнем апдейте в русскую версию добавили две карты для дуэлей снайперов: «Горящий холл» (невыразительна) и «Полуночная зона» (игра в прятки между бочками, ящиками и строительной техникой). Самое смешное, что самых лучших результатов на снайперских картах можно добиться, выйдя на охоту с ножом. Point Blank — это не та игра, где наличие снайперской винтовки и хорошей позиции гарантирует тактическое преимущество.

Карьера

В принципе, в любой приличный онлайновый шутер можно рубиться и так — без всякой дополнительной мотивации. Развитие и кастомизация персонажа, покупка оружия и выполнение индивидуальных миссий в Point Blank нужны лишь для того, чтобы игра хоть чем-то отличалась от других онлайновых шутеров.

И все-таки расти в ранге приятно: открывается новое оружие, улучшаются скорострельность и скорость передвижения, снижается отдача, увеличивается процент попаданий в цель... хотя в столь бесхитростном шутере это все равно мало влияет на итог сражения.

Система развития персонажа по-корейски запутанная. За выполнение основных и индивидуальных миссий дают очки, наградные ленты, значки и медали — очки тратятся на покупку новых комплектов индивидуальных миссий и нового оружия в магазине. За набранный опыт дают ранги: от старшего кадета до старшего лейтенанта. Заработав нужный ранг, можно открыть новое звание по избранной специальности (новичок, бывалый, опытный, младший офицер, специалист), потом — особые для каждой ветки финальные сверхзвания («дикий зверь» для штурмовиков, «бесшумный убийца» для диверсантов и так далее). На самом высоком уровне развития дают новый красивый берет.

Внешнему виду бойца в Point Blank уделяется больше внимания, чем всем остальным аспектам игры, вместе взятым. Когда мы покупаем в магазине оружие, там имеется милейшая опция «примерка» выбранной SG-550 (35 тысяч очков) или AK-47 (40 тысяч). Нет, это вовсе не пробная стрельба по мишеням — вам просто демонстрируют, каким орлом будет выглядеть ваш боец со свежекупленным автоматом в руках. В перестрелке это, конечно же, самое главное...

Из прочих полезных вещей можно купить Desert Eagle, снайперскую винтовку Драгунова, парные пистолеты (сначала надо докачаться до элитного пулеметчика), арендовать для персонажа женский скин (55 тысяч очков за 90 дней сразу или 1100 за 1 день) или улучшенный шлем (85 тысяч очков на 90 дней). Возможность арендовать скины за реальные деньги еще не подключена, равно как и возможность покупать за них же позолоченные модели оружия (стрелять разукрашенный «калашников» должен точно так же, как и обычный). Также можно будет покупать специальные купоны, увеличивающие суммы очков, начисляемые за ваши подвиги во время раунда.

■■■

По замыслу коварных корейцев незамысловатый онлайновый шутер Point Blank — это машина для выкачивания денег через микротранзакции. Но до тех пор, пока купленные за реальные деньги вещи не начнут оказывать влияние на баланс, Point Blank можно пользоваться: это быстрый несложный шутер с приличными (или, во всяком случае, смешными) картами и возможностями карьерного роста (если вам все-таки нужен какой-то дополнительный стимул). Ничего выдающегося или оригинального в Point Blank нет, но если Counter-Strike: Source для вас слишком занудный, а Unreal Tournament 3 — слишком старенький, то перед вами вполне приличная (и бесплатная) альтернатива. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Очень быстрый бесплатный онлайновый шутер, совершенно нетребовательный к игроку.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

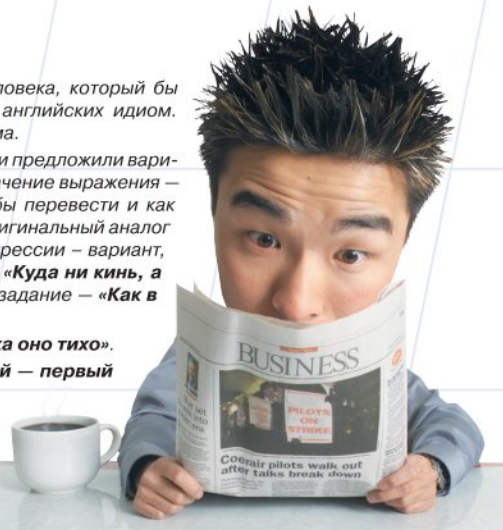
6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ИТОГИ КОНКУРСА

ТВОЯ МОЯ НЕ ПОНИМАЙ!

English First



Вот и подведены результаты конкурса ***«Твоя моя не понимай!»****.*

Участников было ни много ни мало 198 человек!

С победителем пришлось трудно — к сожалению, не было ни одного человека, который бы нашел наиболее близкие и при этом оригинальные аналоги всех семи английских идиом. Наиболее трудными для понимания оказались два последних фразеологизма.

Pull the devil by the tail — 90% участников доверились российскому интернету и предложили вариант «Биться как рыба об лед», что близко по смыслу, но не совсем точно. Значение выражения — «находиться в стесненных денежных обстоятельствах». Его можно было бы перевести и как ***«Сидеть без гроша»*** *— вариант Егора Прилипко из Смоленска, он же дал оригинальный аналог пятой пословицы —* ***«Как корове седло»****. Самый близкий по смыслу и экспрессии – вариант, предложенный победителем конкурса Екатериной Самойловой из Москвы:* ***«Куда ни кинь, а всё клин»****, ей же принадлежат два наиболее оригинальных ответа на 5 и 6 задание —* ***«Как в бане лыжи»*** *и* ***«Умная умница — светлая пуговица»****.*

Let the sleeping dog lie — ***«Не буди спящую собаку»*** *или* ***«Не буди лихо, пока оно тихо»****.*

In the country of the blind one-eyed man is a king — ***«Промеж слепых кривой — первый царь»*** *или* ***«На безрыбье и рак рыба»****.*

An ox is taken by the horns, and a man by the tongue — ***«Язык мой — враг мой»*** *или* ***«Язык болтуна не доведет до добра»****.*

It never rains but it pours — ***«Пришла беда — отворяй ворота»*** *или* ***«Беда не приходит одна»****.*

As like as an apple to an oyster — ***«Похоже, как гвоздь на панихиду»****.*

Fine feathers make fine birds — самый частый ответ «Одежда красит человека», хотя данное выражение употребляется чаще в ироничном смысле – и более близок полный, правильный вариант данной пословицы: ***«Не одежда красит человека, а ум»****, или* ***«Встречают по одёжке, провожают по уму»****.*

ПОБЕДИТЕЛИ

1 место — **курс обучения 2 месяца:** *Екатерина Самойлова, Москва*

2 место — **онлайн-курс + сумка для ноутбука:** *Зина Девяткова, Тюмень; Екатерина Степанова, Москва*

3 место — **онлайн-курс:** *Александр Ломоносов, Санкт-Петербург; Янина Шавырина, Санкт-Петербург; Егор Прилипко, Смоленск.*

И дополнительный приз — **онлайн-курс:** *Дмитрий Новиков из Йошкар-Олы, который прислал свои аналоги приведенных идиом.*

1) Пусть скользящая собака врёт. 2) В стране штор Циклоп монарх. 3) Кислород взят за рога, а мужик за танцы. 4) Бочка никогда не капает – это бедные. 5) Как Айпод в тостере. 6) Конец погоды делает конец птичкам. 7) Потяни Малахова за хвост.

Подарок для всех читателей журнала:
скачивайте курс видеоуроков для своего iPod, КПК или мобильного на **www.englishfirst.ru/techno.**

РЕКЛАМА Лиц. 024232

- **Жанр**
  Постапокалиптическая MMORPG
- **Издатель**
  Fallen Earth LLC
- **Разработчик**
  - Icarus Studios LLC
  - Fallen Earth LLC
- **Цена игры**
  $15/мес
- **Скорость связи**
  От 128 Кбит/с
- **Трафик**
  5-15 Мб/час
- **Сайт игры**
  www.fallenearth.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 1,8 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,4 ГГц, 3 Гб, 512 Мб видео

Каждый хоть раз задумывался, что стал бы делать, случись вдруг конец света. Рыть бункер и запасаться провизией? Тащить из магазинов все, что плохо лежит? Собирать парней и строить свое королевство? Скоро такие фантазии могут стать реальностью, ведь если верить календарю майя, Земле придет конец уже в 2012 году. Недавно вышедшая **Fallen Earth** дает возможность попрактиковаться в выживании на руинах мира уже сейчас.

Заново рожденный

Конец света в FE наступил не сразу. Сначала появилась мегакорпорация GlobalTech, инвестирующая миллиарды долларов в новейшие технологии. Главным ее козырем была система клонирования, давшая богатеям возможность стать практически бессмертными. Конечно, такая игра в бога не всем пришлась по душе. Ярые защитники природы, именующие себя Vistas, открыто выступили против GlobalTech и стали строить компании козни. Тем временем в Азии вспыхнула страшная эпидемия вируса Шива. Постоянно мутирующий и потому защищенный ото всех вакцин, он скосил добрую половину человечества. Остальная половина слегла под градом ядерных боеголовок, выпущенных во все концы земного шара, — так радикально люди будущего решили побороть заразу. Единственным уцелевшим местом в этой заварушке стал Гранд-Каньон, где разместились штаб-квартира Global-Tech и военные комплексы. Постепенно на костях цивилизации начал зарождаться новый мир...

«Очнись, нужно спешить!» — первые слова, которые слышит появившийся на свет герой. Голос в голове принадлежит Елене Винтерс — сотруднице GlobalTech, которая сразу раскроет все карты: мы — клон, созданный для извлечения органов, нас убивали и воскрешали сотни раз, в чем Елена принимала активное участие. А теперь бедняжку замучила совесть, и та решила помочь. Место, где нас угораздило очутиться, — огромная дамба посреди Гранд-Каньона. Сюда прорвались дикари, которые жаждут порешить какого-то ученого-тирана, и если не поторопиться, то можно попасть под горячую руку.

Такие бункеры частенько попадаются на просторах Гранд-Каньона. В них клоны снова появляются на свет.

Герои отлично вписываются в игровой мир — главное налепить побольше татуировок, разбавить агрессивным пирсингом и выбрать самую нелепую прическу.

Время действия — 2156 год. Место действия — дамба посреди Гранд-Каньона. Главный герой — клон.

Побег с дамбы — это краткий туториал, в процессе которого нас учат ходить, стрелять, торговать, вытаскивать из черепов топоры и управлять ржавым багги. Свеже-испеченному клону даже дают цель, которая наполнит смыслом его никчемное существование. Но выполнить главное задание удастся не скоро.

Разборки в Гранд-Каньоне

На прощанье мисс Винтерс успеет сообщить, что дамба — не единственное место, где есть система клонирования. В Гранд-Каньоне полно бункеров, откуда выползают заново рожденные клоны. И если какой-нибудь неудачливый гопник где-нибудь размозжит себе череп — это не беда. Специальный ошейник определит его кончину и передаст данные в ближайший бункер — для чудесного воскрешения. В одном из девяти таких подпольных хранилищ и начинается основная игра. Нам разрешают выбрать для старта город, где нужно стрелять и убивать, но можно сразу отправиться в крафтерскую мекку — там NPC заваляют заданиями в духе «найди что-нибудь ценное» или «смастери что-то не менее полезное».

То, что действие происходит в постапокалиптическом будущем, видно невооруженным глазом. Куда ни глянь, повсюду останки машин и горы мусора, на горизонте виднеются разрушенные мосты и поваленные столбы электропередач. Небольшие поселения собраны из подручных материалов, а на щитах красуются надписи «Осторожно, мутанты!». Словно в подтверждение мимо проползает нечто, что когда-то было собакой... или кошкой... или крысой.

Но мутанты — не главная проблема горожан. Вопреки ожиданиям, от них даже не нужно защищать поселения. Зато рядом с каждым оплотом цивилизации орудуют банды рокеров, панков, служителей культов — и всем им давно пора задать хорошую трепку.

Любители изучать сюжет и предысторию останутся довольны: текстов в игре читать не перечитать. На вашу долю выпадет спасение глупеньких девиц, попавших в сети новомодных культов, освобождение деревни от тирании безумного искусственного интеллекта, придется даже внедриться в криминальные структуры... Благодаря динамичной боевой системе в духе **Counter-Strike** не скучно выполнять даже привычные задания в духе «убей еще десять бандюков». Пригодятся и выученные в детстве стрейфы, и меткие хедшоты.

Хотя попасть в череп здесь не так просто — враги носятся по безумным траекториям, пролезают сквозь стены и не желают подставлять лоб. Арсенал не ограничивается винтовками и пистолетами. В ход идет все: доски, куски арматуры, бейсбольные биты, клюшки, вилы, баллончики с кислотой, яд. А для любителей экзотики — мутации (на них тратится специальная энергия, гамма — аналог маны). Особо назойливых можно успокоить боевыми приемами, которые не только лишают здоровья, но заодно сбивают с ног, вызывают кровотечение и ухудшают зрение врага.

Шопинг на свалках

Два года назад, когда мы брали у разработчиков интервью, нам пообещали открытый мир размером семь тысяч квадратных километров. Пока не все регионы добавлены в игру, но масштабы даже трех готовых секторов впечатляют. Переход между соседними городами занимает добрых полчаса, поэтому первое, что необходимо сделать, — раздобыть лошадь. Шесть синих фишек за клячу (покерные фишки в FE служат валютой — как думаете, откуда позаимствована идея?) — лучшее капиталовложение в игре. Но если жалко отдавать кровные спекулянтам,

Лошади не самое быстрое средство передвижения, но управлять ими проще, плюс — они не требуют горючего!

Атаковать можно одновременно с двух рук, главное ненароком не зацепить своих.

Фракции Fallen Earth

Скитальцы (Travelers)
Свободные торговцы, кочующие с места на место в поисках прибыли. Деньги — смысл их жизни, и за кругленькую сумму они готовы черта из-под земли достать. Скитальцы живут общинами, которые называют семьями, и редко поднимают друг на друга руку. А так как организованной армии у них нет, в случае чего они пользуются услугами наемников.

Солдаты (Enforcers)
Защитники правопорядка, пытающиеся возродить старый мир. Они воплощают собой все то, что ненавидят СНОТА, поэтому эти парни готовы перегрызть друг другу глотки. У солдат хорошее оружие, их поселения надежно укреплены — это лучший выбор для тех, кто видит себя в роли Рэмбо. И хотя солдафоны не устают вещать о законе и порядке, сами придерживаются их далеко не всегда.

Несущие свет (Lightbearers)
Лекари и просветители, которые верят, что мутации — следующий этап в эволюции людей. Они являются экспертами по изучению мутаций и готовы открыть свои знания всем, кто не считает их чокнутыми. Самое то для любителей классов поддержки.

Вистасы (Vistas)
Потомки основателей Гринписа, они борются за сохранность окружающей среды и ненавидят технарей, отравляющих озоновый слой. Среди вистасов много фермеров, и они главные поставщики продовольствия в игре. Своих последователей обучают извлекать из израненной почвы природные богатства, готовить вкусные блюда из одуванчиков и исцелять смертельные раны, прикладывая к ним нужную травку.

Техногики (Techs)
Ученые и инженеры, посвятившие жизнь развитию технологий. Они владеют самыми крупными заводами и снабжают своих людей продвинутыми чертежами. Технари плохо приспособлены для боя, но, имея в союзниках солдат, могут не переживать за свою безопасность.

Дети Апокалипсиса (СНОТА)
Агрессивные дикари, которые живут разрозненными племенами и считают, что все зло от цивилизации. Они больше всего пострадали от вируса Шива, поэтому в их рядах немало мутантов. СНОТА непревзойденные мастера ближнего боя и могут многому научить любителей помахать топором.

Хорошим тоном считается оставлять маунта перед входом в здание. Хотя всегда найдется кто-то, кто перегородит путь к NPC своей лошадью.

В городах иногда можно стать свидетелем живописных сценок. Например, эти фанатики зазывают прохожих вступить в секту бога-машины.

собрать лошадку можно своими руками.

Крафт, безусловно, главное достоинство FE. Поверьте, даже если вы терпеть его не могли в других онлайновых играх, здесь будете часами искать нужные ресурсы, охотиться за рецептами и конвейером тиражировать разный хлам. Разработчики освободили игроков от нужды стоять у станка. Достаточно запустить процесс, и он пойдет в фоновом режиме, пока вы истребляете мутантов, выполняете квесты или даже находитесь офлайн.

Практически все предметы в игре можно создать самому. Время производства варьируется от нескольких секунд до суток. Все очень правдоподобно. Например, для приготовления простенького вегетарианского супа-чили понадобится сковорода, восемь испорченных овощей, порция овощей тушеных, три помидора, две фляги воды и две медовые соты. Но лучше не спрашивайте, сколько разной всячины требует крутой внедорожник.

Где брать материалы? Да везде! В постапокалиптическом будущем богатства валяются прямо под ногами, главное — уметь их искать. Ценные ресурсы можно извлекать из каркасов машин, из разложившихся трупов, из кустов, из, простите, подозрительных кучек. Особенно много добра на свалках, поэтому там всегда можно увидеть игроков, высматривающих, чем бы поживиться. Со временем вы научитесь их ненавидеть. Этих жадных, загребущих сталкеров, которые только и мечтают увести из-под носа *вашу* кучку мусора, засунуть поскорее в мешок *ваш* металлолом. Это ведь не только трофеи, но и опыт — за сбор ресурсов и создание вещей начисляется экспа.

При всех достоинствах крафта он не идеален. Например, игроки не могут менять приоритет на изготовление вещей. Если NPC дал задание сварить бульон, а в окне уже крафтится мотоцикл, придется ждать несколько часов до финиша или прервать процесс и потерять кучу материалов.

Да и с экономикой не все гладко. Оружие и броня, если их вовремя чинить, никуда не исчезают. Поэтому неясно, кому будут нужны услуги портных и оружейников, когда все прокачаются и добудут себе самые лучшие шмотки. Торговать одними патронами и едой? Но ресурсы и одежда продаются у NPC. Зачем? Игроки могли бы заполнить рынок и сами. Пока эти проблемы видны не так явно, но чем больше народу подберется к сорок пятому — максимальному — уровню, тем актуальнее они станут.

Идеальный клон

Система развития персонажа хоть и основана на уровнях, но сильно отличается от других MMORPG. По мере роста игроки получают очки улучшения (AP) и могут тратить их на апгрейд своего клона. Каждое умение — будь то ближний бой, стрельба, использование аптечек или сбор трав — привязано к двум характеристикам, и если вы хотите лучше махать бревном, то придется сначала прокачать силу и координацию. Бесполезных навыков в игре нет. Даже харизма, которая отмороженному панку вроде бы ни к чему, открывает доступ к уникальным способностям и миссиям.

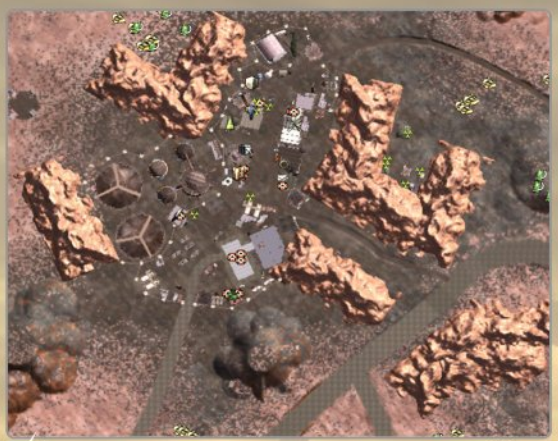
К сорок пятому уровню в вашем распоряжении будет больше тысячи AP, но на все скиллы их все равно не хватит. В лучшем случае можно стать спецом в двух дисциплинах: боксером-крафтером, ковбоем с револьверами и аптечкой, мутантом с ружьем. Быть мутантом, кстати, не стыдно. Это обычные люди с необычными способностями: они умеют выпускать файерболы, передвигать предметы на расстоянии, насылать чуму. Вот только в начале они едва способны высечь из пальцев искру,

Крафтерам приходится постоянно искать книги с рецептами. Они продаются у NPC-торговцев, а в городах ремесленников даются бесплатно за выполнение заданий.

Fallen Earth дружелюбна к новичкам: большую часть игры можно легко отыграть соло.

В распоряжении игрока есть рюкзак, два банковских сейфа, бардачок на маунте... но места под разный хлам все равно вечно не хватает.

Мусорная крепость — одно из самых больших подземелий в первом секторе. И одно из немногих мест, где игроки объединяются в группы.



На карте отмечено местонахождение ресурсов, продавцов, квестовых NPC, почтовых ящиков, банковских сейфов и других нужных объектов. Очень удобно.

Оформившие предзаказ получили на халяву такой внедорожник. В игре он стоит около 200 синих фишек.

поэтому многие предпочитают старый добрый дробовик и чистые мутанты в игре встречаются редко.

Кроме обычных заданий, в FE полно квестов, которые поощряют игрока не только опытом и деньгами, но и двумя дополнительными AP. В каждом городе есть такие миссии, иногда они встречаются в самых неожиданных местах. А так как очки развития на вес золота, охота за такими квестами — одно из самых увлекательных и полезных занятий в игре.

Будни Сектора 2

Наигравшись в песочнице первого сектора, набравшись опыта и AP, вы со временем обязательно переберетесь во второй и третий сектора. Именно там вам предстоит сделать главный выбор — кому продать свою душу. Мир только кажется бесхозным, на самом деле его давно поделили между собой шесть воюющих группировок (смотри подробный разбор на врезке «Фракции Fallen Earth»).

Каждая фракция имеет двух союзников, двух противников и одного заклятого врага. В принципе, можно остаться в стороне и не участвовать в войнах (PvP в игре доступен в отдельных локациях, куда соваться не обязательно), но это все равно, что запустить гоночный симулятор и ни разу не сесть за руль.

Если заработать авторитет у выбранной группировки, вы получите доступ к отличным вещам, книгам и другим бонусам. Репутация прокачивается очень просто. Достаточно взять пушку потяжелее, патронов побольше и отправиться на вражескую территорию. Примерно треть городов в Секторе 2 находятся в зоне конфликта, а это значит, что их можно захватывать. Даже безобидным крафтерам есть смысл наведываться в PvP-локации — ресурсов там больше и они более ценные.

Вот только с балансом пока не все ясно. Каким образом громила с дубиной может догнать стрелка, который скачет на лошади, садя из двух стволов? Пара-тройка выстрелов — и боксер отправится в ближайший бункер.

■■■

Независимые разработчики, каковыми являются Fallen Earth LLC, как правило, стараются отдалить релиз своих игр от выхода хитовых MMORPG. Ведь крупные компании могут позволить себе тратить куда больше денег на рекламу и оставлять менее известные проекты в тени. Издатель Fallen Earth не побоялся помериться силами с самой **NCsoft**, выпустив игру день в день с **Aion**.

Можно долго рассуждать, насколько глупый это шаг, но достаточно зайти в Fallen Earth, как сразу понимаешь — Aion, **World of Warcraft** и прочие фэнтезийные MMORPG ей не конкуренты. Fallen Earth — это реалистичный постапокалипсис, в котором каждую секунду идет жестокая борьба за существование, где приходится самому создавать практически всю свою амуницию и даже видоизменять собственное тело, чтобы выжить. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Онлайновая смесь Fallout, «Сталкера» и «Безумного Макса». Игра, в которой собственными руками можно собрать квадроцикл и отправиться на нем исследовать постапокалиптический мир.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

не ошибиться с выбором
из первых рук
бесплатный софт и игры
xbox 360
ps3
новый
помещается в карман
в два раза чаще
журнал
суперцена
в два раза дешевле
от создателей
удобный формат
новости
«игромании»
игромания лайт
два раза в месяц
в продаже
подробности на igromania.ru
dvd в каждом номере
pc
wii
рекомендации
дешевле любого другого журнала
в разработке
psp
ничего лишнего
8 гб видео
мультиплатформенность
nintendo ds
разброс мнений
коды
видеомания
пасхалки
железные новинки
рецензии
видеообзоры
релизы
конкурсы
игра за минуту

DRAGONICA

- **Жанр**
  MMORPG-платформер
- **Издатель**
  Gala Networks
- **Разработчик**
  Barunson Interactive
- **Издатель/локализатор в России**
  Nival Network
- **Бизнес-модель**
  Условно-бесплатная
- **Скорость связи**
  От 64 Кбит/с
- **Трафик**
  3-5 Мб/час
- **Сайт игры**
  http://en.dragonica.gpotato.eu
  www.zzima.com/dragonica

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Dragonica интересна сразу по двум причинам. Во-первых, это практически идеальная игра в жанре «MMOG для тех, кто не играет в MMOG». Во-вторых, Dragonica обладает одним удивительным свойством, которое отличает ее ото всех других онлайновых игр.

Она будто бы нарисована от руки (хотя и герой, и вообще весь мир — трехмерные), на манер **Valkyria Chronicles** — с той лишь поправкой, что визуальный стиль тут не совсем анимешный, а похож скорее на серию **Dragon Quest**. По устройству же игра — абсолютный платформер времен «Денди», где персонаж управляется двумя кнопками (влево-вправо), а вы взираете на своего протеже сбоку. В Dragonica, правда, можно перемещаться вглубь экрана, но бои все равно происходят в одной плоскости. Главный герой прыгает по сказочному карамельному королевству, спасает жителей от злых волков, больно бьет агрессивных овец и собирает монетки. Есть комбо, магия и боссы — в сумме получается эдакий милый вариант **Golden Axe**, разве что большую ящерицу оседлать нельзя. Именно такой предстает перед нами игра в самом начале.

Потом внезапно выясняется, что у вас есть инвентарь, герой наращивает свой уровень, вокруг — большой открытый мир, а снующие туда-сюда рыцари — не безмозглые AI-противники, а точно такие же игроки, как и вы. Вы выполняете квесты, назначаете заклинания на горячие клавиши и участвуете в PvP-сражениях — то есть играете в самую настоящую MMORPG, но вся эта сложная структура упакована в обертку классической аркады про крутых рыцарей (примерно как **Castle Crashers** на Xbox Live).

Разумеется, вся сопутствующая онлайновая шелуха тут выполнена с поправкой на настроение Dragonica. Это, кажется, первая в мире MMORPG, где мир обслуживает игроков, а не наоборот. Тут все сделано для того, чтобы вы отдыхали и развлекались. Утомительной прокачки нет — уровни растут будто бы сами собой, настолько тут приятная боевая система. Рейды напоминают не вечеринку завзятых нердов, а старый добрый заруб в Golden Axe с друзьями. От вас не требуют долго и нудно разбираться в ролевой системе: тут четыре простых класса (воин, маг, лучник и вор), понятное дерево апгрейдов и действительно полезные заклинания.

Соответственно, каких-то глобальных задач ни перед кем не стоит, игроки не бегают высунув язык в поисках мага 20-го уровня для очередной зачистки подземелий. Все просто расслабляются: непринужденно убили злого барана, посмеялись над пародией на Шерлока Холмса, купили новый меч, попробовали свои силы в PvP — и все это с минимумом сюжетного элемента. Битвы с игроками тут, к слову, становятся доступны с десятого уровня, проходят в специальных комнатах, а участвовать в бою могут одновременно до десяти человек. Маленькие человечки поливают друг друга стрелами, смешно впечатываются в экран и ловко ворочают тяжеленными мечами, а на досуге заводят себе сказочных питомцев, дающих бонусы, и приобретают симпатичные приусадебные участки с лубяными домиками, которые можно обставить на свой вкус.

■■■

Dragonica — младшая сестра **Free Realms**. Простой сказочный мир, созданный в совершенно несвойственной для онлайна стилистике, понятная игровая система и геймплей, построенный по правилам лучших денди-платформеров. Весь этот микс на деле оказался очень веселой и увлекательной игрой. ■

Если бы мы не знали наверняка, то в жизни бы не поверили, что это скриншот из MMORPG.

Мир в Dragonica не фэнтезийный, а именно сказочный. Как будто из строений The Settlers сделали игрушки и расставили по лесной поляне.

ДОЖДАЛИСЬ?

Сказочная MMORPG, работающая по принципам карамельной вариации Golden Axe, — чуть ли не лучшее времяпровождение по ту сторону WoW.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

РЕКЛАМА

Огнём и мечом

Mount&Blade

www.snowball.ru/oim

Скоро в продаже!

насыщенный сюжет

уникальная боевая система

огнестрельное оружие

Верный боевой конь, пара пистолетов за поясом, фитильный карабин и ржавая шпага – вот и всё твоё имущество. Ты молод, силен и отважен. Может, тебе стоит собрать отряд казаков и пойти грабить купеческие караваны? Или записаться в шведскую армию и дорасти до маршальского жезла? Хотя зачем жезл, лучше сразу шапку Мономаха – уж ты-то сумеешь не повторить ошибок Лжедмитрия.

На широких просторах Европы создаётся новая империя. Где будет её столица, в Москве или Варшаве, в Киеве или Стокгольме – это решишь ты. Блестящие и кровавые сражения XVII века ждут тебя!

1С ФИРМА «1С»

SNOWBALL

TaleWorlds Entertainment

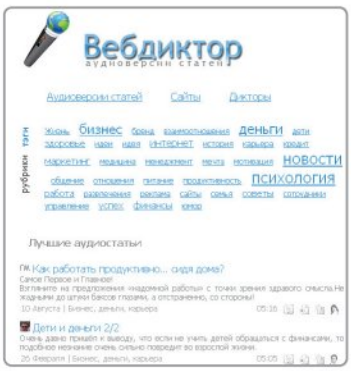
Original game and universe of Mount & Blade are © 2006-2009 TaleWorlds, used under license from TaleWorlds. All rights reserved. «Mount & Blade: Огнем и Мечом™» © 2009 Snowberry Connection LRM Inc. Все права защищены. Концепция, продюсирование и адаптация Snowball Studios. Игра разработана при участии студии «СиЧъ». Исключительные права на распространение игры на территории Российской Федерации, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО «1С».

Светлана Померанцева

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Аудиоблогология



http://webdiktor.ru

«Вебдиктор» — сайт, на котором публикуют аудиоверсии статей популярных блогеров. Можно прослушать во встроенном проигрывателе, а можно скачать MP3-файл и слушать, например, в метро. Начинание очень интересное, но есть и недостатки. Многие тексты диктор читает монотонно. Плюс — некоторые статьи и записи в блогах в принципе не предназначены для перевода в аудиоформат. Говорим мы обычно довольно простым языком, пишем же чаще куда сложнее — со множеством причастных и деепричастных оборотов, вводными словами и прочим, что в устной речи используется крайне редко. Из-за этого воспринимать на слух часть материалов непросто.

Веселые картинки

www.loogix.com

LooGix — это предельно простой сайт для создания GIF-анимаций. Вам достаточно загрузить несколько фотографий или картинок, определить размер финального изображения (от аватарки 100x100 пикселей до исходного), нажать кнопку Create и сохранить финальную гифку на диск.

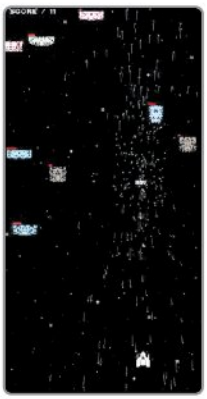
Пусть сильнее грянет марш

http://aviary.com/tools/myna

На смену простеньким аудиоредакторам на флэше приходят полноценные аудиокомбайны. **Myna** по функциональности практически ничем не уступает офлайновым редакторам вроде Audacity. Здесь можно работать сразу с несколькими дорожками, применять к ним различные эффекты (эхо, затухание и тому подобные), не отходя от кассы конвертировать звук в файл нужного формата. Собственно, чтобы понять, что речь не об одноклеточном MP3-модификаторе, достаточно взглянуть на скриншот.

Битва с файлами

www.stfj.net/art/2009/loselose



Lose/Lose — это примитивнейший скроллшутер (сделан не на флэше; чтобы поиграть, его придется сначала инсталлировать). Восьмибитная графика, маленький кораблик, несущийся сквозь вакуум, многочисленные враги, пытающиеся уничтожить утлое космическое суденышко. В общем, ничего примечательного. На первый взгляд. Но есть одно но. Стоит вам пропустить хоть одного врага (противники летят сверху вниз), как игра тут же сотрет случайно выбранный файл на вашем жестком диске. Системные ей, правда, не по зубам, а вот все остальное может быть пущено под нож, если вы будете играть недостаточно умело. Казалось бы, глупость. Но вы не представляете, насколько интересней играть, когда знаешь, что вот та вот фиолетовая бестия, пролетающая мимо, возможно, утащит с собой на тот свет фотографию любимой жучки или, скажем, всю базу паролей.

На свой страх и риск народ в Lose/Lose активно режется, а многие на форуме даже предлагают ввести экстремальный уровень сложности: за пропуск врага — полное форматирование винчестера.

Белковедение

www.lutralutra.co.uk/squirrelizer

Для начала маленькая предыстория. Мелисса Брэндс с мужем путешествовали по одному из канадских национальных парков. Они остановились у озера, чтобы сфотографироваться. Поставили штатив с камерой недалеко от берега, сами сели у кромки воды. Но за секунду до того, как сработал затвор фотоаппарата, в кадре появилась белка крайне делового вида. Автофокус сфокусировался именно на ней.

После того, как Мелисса запостила фотографию в своем блоге, изображение получило бешеную популярность в Сети. Белка так всем понравилась, что с ней было нарисовано в общей сложности более тысячи фотожаб (куда только не приклеивали хитрого зверька, на некоторые работы можно посмотреть на сайте **Nationalgeographic.com** по запросу «squirrel»). Чету Брэндс не раз приглашали сниматься в различные новостные передачи, брали у них интервью. Сайт **Squirrelizer** — это автоматический фотожабер на тему той самой белки. Загрузив фотографию, вы через несколько секунд получите... ее же, но уже с известным на весь интернет зверьком в кадре.

Степан Селищев

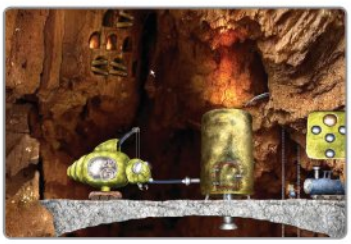
ФЛЭШ ИГРЫ

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT3, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

По следам «Самороста»



www.alchemiagame.com

Springtail Studio — это всего два человека, Томас и Джулиан, которые с начала 2009-го совместно трудятся над очень забавными флэш-квестами в духе «**Самороста**» Якуба Дворски. Сейчас они выпустили три игры — **Haluz**, **Haluz 2** и **Alchemia**. Первые две — это своеобразная проба пера, видно, что разработчики лишь осваивали флэш. Alchemia же — первый серьезный проект студии. Главный герой игры — носатый человечек, в чертах которого явно угадывается кавказская кровь. Однажды он случайно поломал пролетающую мимо забавную стальную ворону с пропеллером. Из стального чрева на волю вырвался дух металлической пташки и слезно попросил нашего героя помочь ему отыскать новое тело. Чувствуя вину, джигит согласился и отправился вслед за бесплотным духом в подземное царство.

С этого момента Alchemia начинает беспардонно копировать «Саморост». Здесь очень похожая графика, такая же неспешная медитативная музыка, схожий принцип организации игрового пространства (на каждом экране вам нужно решить определенную задачку, после чего действие переносится на следующий экран). Но в отличие от квеста Якуба Дворски в Alchemia баланс смещен в сторону решения логических головоломок (они открываются в отдельном окне), пиксельхантинга здесь значительно меньше.

Можно долго сетовать на то, что Springtail не придумали ничего нового, что они занимаются неприкрытым клонированием чужих идей. Но это не отменяет того факта, что Alchemia — потрясающе атмосферная, увлекательная и по-своему красивая игра. Если вам понравился «Саморост», то от Alchemia вы получите ничуть не меньше удовольствия.

Мертвецы против растений

www.popcap.com/games/free/pvz

Аркадный хит от **PopCap** получает бесплатную онлайн-версию. **Plants vs. Zombies** заработала у нас оценку в 9 баллов, так что можете сами догадаться, насколько она хороша. Если вы по каким-то причинам еще не ознакомились с лучшей Tower Defence-игрой года, вы можете это сделать прямо в окне браузера. Флэш-версия, конечно, немного отличается от полной игры, но ощущения предлагает те же. 14 уровней в режиме приключения, 6 типов зомби, 12 разных растений. Некоторые из зомби, кстати говоря, уникальны, в оригинале их не найти.

Стальная черепашка

http://armorgames.com/play/4568/iron-turtle

Даже самую простейшую головоломку в духе «пройди через лабиринт от входа до выхода» можно сделать чрезвычайно увлекательной, если добавить в нее всего один элемент — балансировку. В **Iron Turtle** вы управляете маленькой стальной черепашкой, которая, словно заправский акробат или клоун, рассекает по уровням всего на одном колесе. Там, где любой другой герой твердо бы стоял на своих двоих (или любом другом количестве ног), наша черепашка так и норовит скатиться вниз, сверзиться с обрыва или в самый неподходящий момент рухнуть в кипящую лаву. Будьте уверены, уровню к двадцатому вы будете рвать на голове волосы и лупить в сердцах по клавиатуре, пытаясь пройти простейший на первый взгляд уровень снова и снова.

Живая башня

www.arcadebomb.com/play/huje_tower.html

Если вы в свое время не доиграли в **World of Goo** (напомним, что мы поставили этой аркадной головоломке восемь баллов), то вы просто не имеете права пропустить **Huje Tower**. Авторы этой флэш-игры честно признаются, что черпали вдохновение именно из проекта студии **2D Boy**. Впрочем, это видно и без всяких признаний. Механика игры скопирована один в один. Вам точно так же нужно строить из живых комочков не то слизи, не то чернил сложные архитектурные конструкции, чтобы добраться до определенной точки и перейти на следующий уровень. Главное отличие Huje Tower от своего прародителя состоит в том, что авторы сделали главных героев игры куда более человечными. Они постоянно о чем-то болтают, отпускают едкие комментарии по поводу ваших архитектурных талантов и вообще всячески развлекают игрока.

На наш взгляд, получилось еще более забавно, чем World of Goo. Игру такого уровня вполне можно запаковывать в отдельный инсталлер и продавать через тот же Steam. ■

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Всем пламенный привет и наше с кисточкой. Этот номер «Игромании» выдался очень жарким на игры. Когда до отправки журнала в типографию оставались считанные дни, навыходило столько игр, что нам ничего не оставалось, только как покрепче обхватить опухшие от ужаса головы, вправить на место выкативщиеся глаза, подобрать челюсть и попытаться успеть написать про все. Разумеется, про все не успели (что-то переехало на следующий номер), зато успели про многое.

А вот с «Почтой» в результате всей этой массированной игробомбардировки случилось страшное. Метким попаданием кумулятивного снаряда под названием Call of Duty: Modern Warfare 2 (играть в который, к слову, Олег Ставицкий отправился в Лондон) рубрика была взорвана и сильно уменьшилась в размерах. Да и времени, если честно, оставалось очень мало. Поэтому мы со Светланой не стали суетиться и, почесав друг другу затылки, выбрали всего четыре самых-самых письма и ответили на них обстоятельно.

Если вал релизов прекратится, то все упущенное наверстаем в следующем номере. А если не прекратится, что ж... мы с вами от этого только выиграем.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. Старпом прав. То, что происходило в этом месяце с играми, иным словом, как игропад, назвать не получается. И пока горе-аналитики прогнозируют скорую смерть PC как игровой платформы, мы тут вовсю играем в отличные тайтлы и вам советуем. Да и на консолях навыходило столько всего интересного, что аж дух захватывает.

Я вот, например, всегда причисляла себя к практически чистокровным PC-игрокам. Ну разве что в файтинги играла на приставках. Но тут вышла Fairytale Fights, и я не удержалась: такого лубочно-кровавого (а ведь я не люблю кровавые игры, а тут, подумать только, подсела) массакра я не видела, наверное, никогда. Мне кажется, что эту игру, хотя бы краем глаза, надо посмотреть всем. Если у вас нет консоли, не отчаивайтесь, на PC игра тоже выйдет, хотя и с небольшим опозданием.

Но хватит разглагольствовать об отвлеченном — пора отвечать на ваши письма, чем мы сейчас с удовольствием и займемся.

ПИСЬМО НОМЕРА

ЭТИ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Привет, «Игромания». Когда-то давным-давно, лет, кажется, пять или даже семь назад (да, я читаю «Игроманию» с 2000 года), у вас в журнале была статья про то, почему человек получает удовольствие от игр и почему зачастую не может остановиться — все играет и играет. Писали ее, кажется, вы, Алексей. Так вот, в той статье рассматривалась очень интересная модель. Ученые подключали к мозгу крысы электроды, которые возбуждали центр наслаждения, выводили периферийную кнопку — ее вручали крысе. И крыса жала на эту кнопку, чтобы постоянно получать удовольствие. Жала до изнеможения, до смерти от истощения.

Расскажите, а животные вообще могут играть в компьютерные игры? Кто-то проводил такие опыты? Можно научить, скажем, собаку играть в какую-нибудь аркаду на компьютере или на консоли? — *Денис Мурин (Москва)*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ИГРАЛ КОШКАМИ В ТЕТРИС)

Для начала нужно определиться, а нужно ли учить животных играть в компьютерные (ну или консольные) игры. Думаю, вы были бы не в восторге, если бы вас кто-то насильно заставлял давить на кнопки и возюкать мышку по коврику, чтобы какой-то непонятный дядька на экране лупил монстров или собирал разноцветные кристаллы. Само название «игра» подразумевает, что действие доставляет удовольствие. А какое может быть удовольствие от игры, если все игровые манипуляторы заточены под ловкие конечности голых обезьян — в смысле, под наши с вами руки? Лапами, знаете ли, мышку возить очень сложно, нажимать кнопки хвостом несподручно, а крутить плавниками или крыльями джойстик — вообще издевательство над организмом.

При этом многие животные играми очень даже интересуются. Кошки, например, регулярно забираются на монитор и пытаются отловить на экране персонажей игр, а то и понажимать яркие кнопки интерфейса. Собаки с удовольствием следят за тем, как их хозяева режутся в шутеры или стратегии: главное условие, чтобы картинка на экране постоянно менялась, так что квесты не подходят. Даже попугаи заинтересованно смотрят игровые ролики, а иногда даже учатся кричать в такт игровой музыке.

К сожалению умельцев, которые бы сделали для животных удобные управляющие девайсы, не так много. Поэтому животным удается поиграть в основном в лаборатории, и отнюдь не для собственного удовольствия, а для удовольствия ученых. Обезьян, крыс и белых мышей иногда учат простейшим действиям с предметами на экране. Показывают, скажем, круг, квадрат и ромб. Если животное нажмет на правильную кнопку, то получит от импровизированного AI какую-нибудь вкусняшку.

Когда я в молодости подрабатывал на кафедре физиологии лаборантом, мы проворачивали еще более мудреный фокус. Вмонтировали большущий монитор в стол — так, чтобы плоскость экрана была продолжением поверхности стола. Выводили на монитор картинку лабиринта (черные полоски на белом фоне) и учили белых мышей бегать по этому лабиринту.

Уловили, в чем фокус? Никакого лабиринта на самом деле нет, реальные преграды отсутствуют. Но грызун за соответствующее пищевое вознаграждение может освоить искусство хождения по контуру. Три месяца дрессировали мы наших подопечных, четыре из двадцати мышей научились бежать по виртуальному лабиринту. А потом кто-то забыл закрыть на ночь клетку, и все мыши разбежались по институту. Часть поймали, но все мыши-геймерши сгинули безвозвратно. Так эксперимент и закончился.

Недавно, между прочим, американские ученые проводили похожее исследование. И тоже на мышах. Главной задачей было — записать

НАШИ ПРИЗЫ

Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас — флэшка **Kingmax UD-01**. Замечательна она в первую очередь тем, что в нее изначально встроен файервол, так что никакие вирусы на этот носитель не просочатся.

Дополнительный приз получает Алексей Вашляев. Оставить без внимания его замечательную реплику «лансера» из Gears of War 2 мы попросту не могли. Алексею достается коробочная версия **MMORPG Warhammer Online: Age of Reckoning**.

Издатель/разработчик LucasArts Entertainment

Декабрь/December 2009

понедельник monday		7	14	21	28
вторник tuesday	1	8	15	22	29
среда wednesday	2	9	16	23	30
четверг thursday	3	10	17	24	31
пятница friday	4	11	18	25	
суббота saturday	5	12	19	26	
воскресенье sunday	6	13	20	27	
неделя week	49	50	51	52	53

Декабрь/December 2009

понедельник monday	7	14	21	28	
вторник tuesday	1	8	15	22	29
среда wednesday	2	9	16	23	30
четверг thursday	3	10	17	24	31
пятница friday	4	11	18	25	
суббота saturday	5	12	19	26	
воскресенье sunday	6	13	20	27	
неделя week	49	50	51	52	53

Издатель/разработчик Amanita Design

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания**»**: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания**»**: Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

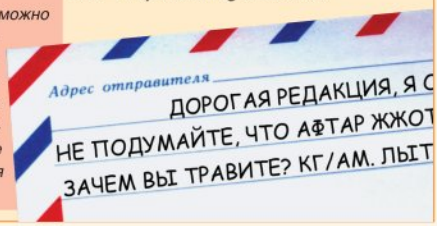
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания**»**: Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по **SMS**, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



нейроактивность гиппокампа во время различных моторик (то есть движений). В реальности сделать это довольно сложно, потому что ЯМР-сканирование (ядерно-магнитный резонанс) можно проводить только на неподвижном объекте. Ученые придумали, как обойти этот момент при помощи... движка Quake 2. Они создали виртуальный лабиринт, изображение которого выводилось на экран. Мышка бегала по шарику и тем самым перемещалась по лабиринту, голова грызуна при этом была намертво закреплена между двумя сканерами.

Чтобы мышка не сидела сиднем, а работала лапками, ее выдрессировали. Стоило ей «съесть» аптечку или патроны на уровне (был ли в лабиринте красный «фафн», история умалчивает), как ей автоматически скармливалась еда или выдавалась вода.

Такая вот игра во благо науки. Когда читаешь про такое (подробнее можете посмотреть на сайте Wired, прямая ссылка — ***www.wired.com/wiredscience/2009/10/mouse-virtual-reality***, там, кстати, и видео есть), невольно радуешься, что ты не мышь и что можно играть в игры просто ради фана.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(СПАСАЛА МЫШЕК)

Живодер ты, Старпом! Кто тебе сказал, что белым мышкам хотелось бегать по этим твоим лабиринтам? Может, они бежали и думали про себя: «Неужели нельзя выдать нам кусочек сыра без этих вот дурацких экзекуций? Нет, мы, конечно, пробежим, но могли бы обойтись и без глупых условностей».

А вообще мне кажется, что эра игр для животных настанет довольно скоро. Все больше появляется мониторов с функцией тачскрин и мультитач. А ведь это и есть отличный игровой манипулятор почти для любого животного. По такому экрану можно и лапой постучать, и хвостом провести, в крайнем случае — просто ткнуться носом. Я почти не сомневаюсь, когда тачскрин-мониторы станут более массовыми, кто-нибудь наверняка начнет делать простенькие игры для братьев наших меньших. И будут кошечки-собачки гонять по экранам мячики, запутывать клубки виртуальных ниток и охотиться на полигональных мышек.

ПИСЬМО №1

СЛОЖНЫЙ ИНТЕРНЕТ

Расскажите, почему в интернете нет такой простой и удобной функции, как расшаривание файлов? Почему я должен выкладывать фотографии, аудиофайлы и много чего еще на какие-то хостинги, чтобы их могли скачать другие люди? Почему я не могу просто сделать хранилище у себя на компьютере, чтобы все, кому нужно, получили к нему доступ? Зачем эти переусложнения? — ***Алексей Балабанов (Самара)***

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(РАСШАРИВАЛА ДОМАШНЮЮ КОЛЛЕКЦИЮ ИГР)

В первую очередь не стоит забывать о том, что интернет — не совершенен. Основы современных протоколов были заложены много лет назад, когда представления об эргономике, да и просто о том, чем люди могут заниматься в Сети, были совершенно другими.

Сейчас, разумеется, всем хотелось бы, чтобы общаться с друзьями, передавать видео-, аудио- и другие файлы можно было одним легким движением руки, причем желательно в прямом смысле этого слова: махнул ладошкой по монитору — и все завертелось, как по мановению волшебной палочки.

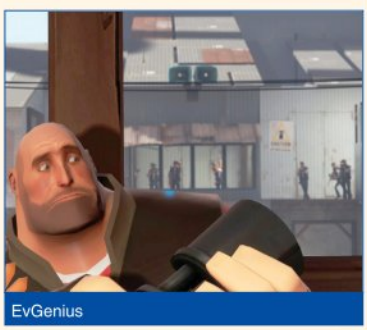
А вот проблемы с доступностью файлов другим людям я, если честно, не очень-то и поняла. Есть же пиринговые сети, которые помимо того, что являются рассадником контрафакта, еще и работают вот такими вот замечательными хранилищами «файлов для всех». Да, надо совершить несколько несложных телодвижений, чтобы процесс пошел, но ничего сложного там нет. Опять же, расшаривать файлы можно для всего контакт-листа, во многих ICQ-клиентах.

Наконец, можно просто сделать собственный сайт, хостить его на домашнем компьютере — да, со скоростью будут проблемы, с доступностью, скорее всего, тоже, но если посетителей немного, то это отличный способ.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ОПЕРИРОВАЛ ОПЕРАТИВНЫМИ ОПЕРАМИ)

Свет, я так понимаю, у человека чуть более простые запросы. Создавать для поставленных целей сайт — это то же самое, что давить тараканов не тапком, а, скажем, копром для забивания свай. Речь просто о расшаривании файлов и о создании прямого соединения компьютер-компьютер, а не нудного компьютер-сервер-компьютер. Рекомендую приглядеться к разработке Opera Unite, она как раз для этого и делается. Можно буквально нажатием парой кнопок расшарить любые файлы для списка своих друзей или вообще для всех. Тут вот еще что важно: люди смогут прослушивать видео и музыку прямо с вашего компьютера. В некоторых случаях это очень удобно.

Сама Unite — это, по сути, платформа, под которую можно писать собственные приложе-


EvGenius

ВООРУЖЕННАЯ СИЛА

Привет, «Мания». В журнале №4/2009 была новость «Вооружённая сила», где рассказывалось, как один умелец собрал Portal Gun — пушку из понятно какой игры. Может, стоит чаще уделять внимание таким проектам или сделать страничку, где бы рассказывалось о подобных гаджетах из различных игр?

Страницу можно так и назвать — «Вооруженная сила».

Скажете, писать не о чем? Не поверю. Народных умельцев у нас много — и не хуже заграничных. К тому же они с радостью поделятся с редакцией и читателями своими достижениями. Вот мой Lancer из Gears of War 2. Да, из второй части, если кто не заметил — они незначительно отличаются. На проект ушло несколько месяцев, куча разных деталей. Сделан из металла, дерева, пластика. Если нужны подробности, с удовольствием напишу. — *Алексей alexgamesgun Вашляев*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ЛЕПИЛА ЗЕРГОВ ИЗ МУКИ)

Алексей, спасибо большое за то, что прислали фотографии такой замечательной работы. Реплика превосходная! За всю историю журнала нам что-то похожее присылали только однажды — это был варглейв из гипсокартона (письмо мы опубликовали в «Игромании» №2/2009). Но там, думаю, времени было потрачено не так много — деталей в мече явно меньше, да и детализация не столь высокая.

Из этого, кстати, следует неутешительный вывод. Столь качественные вещи все же создают единицы. Сами посудите. Вот вы сделали «лансер». И ведь вам захотелось прислать нам фотографии, поделиться проделанной работой. Я бы тоже не удержалась, если бы сделала что-то похожее. Да что там похожее?! Даже если бы у меня в десять раз хуже получилось, я бы непременно всем растрезвонила, какая я молодец.

А раз не присылают, значит — не так много людей что-то похожее создают. Если я ошибаюсь, то буду только рада. Считайте это официальным обращением ко всем нашим читателям. Если вы создаете модельки игрового оружия, костюмы героев компьютерных игр, самих героев — то не стесняйтесь, присылайте фотографии (желательно высокохудожественные) нам. Мы такие вещи стараемся не пропускать и незамедлительно публикуем их на страницах «Почты».

И знаете что... Мы обычно премируем только письмо номера. Но тут не удержались. За такую качественную реплику я специально из своих запасов дарю вам металлическую коробку с игрой Warhammer Online: Age of Reckoning.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ОБЛЯПЫВАЛСЯ КЛЕЕМ ПО САМОЕ НЕБАЛУЙСЯ)

Снимаю шляпу. Ружьишко получилось что надо. В молодости я увлекался моделестроением — помнится, даже сделал модель линейного корабля «Гото Предестинация». Не ту пластиковую ерунду, что продавали по семь рублей в магазине игрушек, а с нуля, деревянную. Так что в полной мере могу оценить, какая по масштабам работа была проделана.

Насчет рубрики — не думаю, что стоит делать что-то похожее. Умельцев в отечестве, конечно, хватает, но куда чаще они прикладывают силы немного в другом направлении. А именно — занимаются моддингом. Это куда более развитое направление, чем создание игровых реплик. Даже на Западе, где играми увлечено куда больше людей, чем у нас в России, и то вещицы подобного уровня появляются нечасто.

Но, как уже заметила Света, в «Почте» мы подобные работы, если они будут приходить, всегда готовы опубликовать.

ния. Как виджеты для той же Opera или гаджеты для Windows. Для Unite, кстати, уже есть очень забавное приложение — Web Server. Как нетрудно догадаться, эта штука позволяет запустить сайт с собственного компьютера без всяких нудных настроек.

ПИСЬМО №2

ВОПРОСИТЕЛЬНАЯ ОЧЕРЕДЬ

Здравствуйте, любимая «Почта», а в особенности Алексей МакаренкOFF и Светлана Померанцева! У меня к вам два вопроса:

1. Вот отвечаете вы на письма людей, находите самые «достойные» и помещаете их в журнал. Прочитали 100 писем, нашли 1 достойное. 500 писем, 2 поместили в журнал и т.д. И вот уже набрали необходимое кол-во писем, но осталось примерно 500 писем непроверенных. И что же вы с ними делаете? Ну, допустим, переносите на следующий номер «Игромании», но на следующий номер опять набралось писем. И что вы делаете с непрочтенными? Игнорируете?

2. Бывает ли у вас, что вы проверяете письма и ленитесь читать их полностью, тем самым пропускаете какое-либо письмо? Например, приходит письмо от читателя, вы смотрите на тему письма, затем читаете начало, а потом думаете «неинтересно, давай следующее письмо». — *Артем Исаков*

Уважаемые Старпом и Светлана. К вам приходят тысячи писем. Как вам удается их все прочитать? Может, вы специально учились быстро читать? Да и концентрироваться нужно уметь. Я, например, не могу быстро читать, да и отвлекаюсь постоянно, начинаю думать о чем-нибудь. Есть ли у вас похожие проблемы и как вы с ними справляетесь? — *Павел Санаев*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ОТПРАВЛЯЛА ПИСЬМА В КОРЗИНУ)

1. Артем, мы читаем все письма, приходящие на наш адрес. Делается это чаще всего не скопом, а по мере поступления. Интересные письма мы помечаем в почтовом клиенте — и потом, когда приходит время собираться и писать «Почту», изучаем уже только отмеченные послания. Иначе — закопаться можно, если читать все накопившееся за месяц разом.

2. Бывают письма, суть которых ясна из первых абзацев или даже строк. Например, к такой категории относятся письма из разряда «зачем играть в игры?». Эта тема настолько заезжена, что уже никаких сил нет читать стотысячное послание про одно и то же. Нет, глазами мы такие письма тоже пробегаем до конца (а ну как там еще какой-то интересный вопрос в тексте притаился?), но без детального изучения.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ВНИКАЛ В «ВОЙНУ И МИР» СО СКОРОСТЬЮ БУРИЛЬНОЙ УСТАНОВКИ)

Чтобы вникнуть во все приходящие письма, какого-то особенного навыка скорочтения не нужно. Благо их не больше 100-150 в день приходит (обычно поменьше). Но в целом — да, и Света, и я умеем читать очень быстро. Советую освоить это полезное умение всем без исключения. В нынешнее время, когда поток информации постоянно увеличивается, крайне полезный навык. Новостную ленту даже крупного портала можно изучить и понять буквально за пару минут, а не тратить на это полчаса. ■

HALO 3 ODST

ОРБИТАЛЬНЫЙ ДЕСАНТ!

ИТОГИ КОНКУРСА

XBOX 360

В октябрьском номере журнала **«Игромания»** мы совместно с **Xbox 360** объявили конкурс по игре **Halo 3 ODST**.

Нам хотелось проверить не только ваше знание мира **Halo 3 ODST**, но и узнать, насколько вы внимательные и наблюдательные.

Для этой цели мы подготовили ряд сложнейших вопросов, на которые всем желающим предлагалось ответить в самые кратчайшие сроки.

На редакционный ящик посыпались тонны писем с различными вариантами ответов. И теперь, перелопатив всю эту гору, мы готовы назвать имена победителей — самых лучших, быстрых и точных.
Итак, вот их имена!

Самым шустрым и в то же время невероятно зорким оказался **Денис Баннов** — **Xbox 360** награждает его коллекционной игрой **Halo 3 ODST**, которая включает в себя эксклюзивно оформленный геймпад и игру.

Еще двоим победителям, которые правильно ответили на наши вопросы, но оказались не на столько быстрыми, в подарок от **Xbox 360** достается сувенирная продукция с символикой **Halo 3 ODST**. Имена этих счастливчиков — **Константин Сивакозов** и **Сергей Степанов**.

Поздравляем победителей и благодарим всех, кто принял участие в нашем конкурсе.

В мире **Halo 3 ODST** осталось ещё много тайн и вопросов, удачной игры!

КОДекс

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Operation Flashpoint: Dragon Rising

Коды набираются в меню **Bonus Codes** и открывают дополнительные карты.

OFPWEB1 — Encampment
OFPWEB2 — Debris Field
RaidT18Z — Night Raid
StrongM577 — Coastal Stronghold
AmbushU454 — Ambush
CloseQ8M3 — Close Quarters
BLEEDINGBADLY — режим Fire Team Engagement

Risen

Чтобы активировать консоль, быстро (за секунду) наберите **minsky** и нажмите **Enter**. Затем вызывайте консоль нажатием на тильду (~) и печатайте коды.

FirstPersonCamera — камера от первого лица
give x — дает предмет **x**, где **x** — его идентификатор. Предметов очень много, поэтому полный их список ищите на диске к журналу, в глобальной базе кодов
give all — дает по 100 штук всех предметов в игре. Использовать исключительно в ознакомительных целях, предварительно сохранившись. Иначе многие квесты станут невыполнимыми
give It_Gold x — дает **x** золота
goto имя — телепортирует героя к указанному персонажу. Имена регистрозависимы
god — бессмертие
kill — убивает выбранного персонажа или монстра
Invisible — невидимость до тех пор, пока вы не ударите кого-нибудь или не украдете что-нибудь
IsoView — изометрический вид
edit PC_Hero — позволяет отредактировать параметры героя
Time hh.mm — устанавливает игровое время (**hh** — часы, **mm** — минуты)
Time scale x — изменяет скорость игры на **x** (скорость по умолчанию — 1)
Spawn x — призывает персонажа или монстра с именем **x**. Не призывайте убитых вами людей, иначе игра может заглючить
teach all — выучить все скиллы

Tropico 3

Коды печатаются прямо во время игры.

trabajono — открывает все миссии
speedygonzales — мгновенная постройка
iamthestate — не нужны никакие условия для того, чтобы протолкнуть какой-нибудь закон или указ
elpollodiablo — победа в миссии
muchopesos — дает $100 000
whiskey — +20 к отношениям с США
nowhiskey — США любят вас на 20 пунктов меньше
vodka — +20 к отношениям с СССР
novodka — -20 в отношениях с ним же
twoheadedllama — максимальная привлекательность вашей банановой республики для туристов
pachangasi — население становится счастливее
dinggratz — максимально опытные работники, мгновенное их обучение
cheguevara — на выбранное здание начинается атака повстанцев
downwiththetyrant — повстанцы зарятся на дворец
generalpenultimo — удача на стороне военных
civilwar — начинается восстание
vivala0 — подрывная деятельность
vivala1 — попытка убийства
vivala2 — кризис с заложниками
vivala3 — угроза бомбардировки
vivala4 — угроза забастовки
vivala5 — захват СМИ

Мародер

Во время игры нажмите на тильду (~) и печатайте:

ImmortalCheat 1 — бессмертие (наберите **0** вместо **1**, чтобы выключить код)
Unblock_doors — открывает все запертые двери
CheatSkill x y — выделенный персонаж получает **y** очков параметра с названием **x**. Вместо **y** печатайте число от **1** до **200**, а вместо **x** используйте название нужной характеристики. Список такой: **skMedicine**, **skSapper**, **skCamouflage**, **skHandToHand**, **skThrowing**, **skHeavyWeapons**, **skGunfighting**, **skSniping**, **skShooting**, **skExperience**, **skDexterity**, **skStamina**, **skStrength**, **skHearing**, **skEyeSight**, **skHP**

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

Mirror's Edge

В Сети есть промосайт **Mirror's Edge**, маскирующийся под страничку компании Pirandello/Kruger, с которой Фейт воевала в самой игре. Адрес сайта: ***www.pirandello kruger.com***. Сохраните центральную картинку (с открытой дверью) себе на компьютер и откройте ее «Блокнотом». В самом начале вы увидите скрытое послание Фейт: «I got your message, be careful, they're getting better, closer. They're still looking, for me, for us, they don't give up. The city, everything below, seems different, I feel watched. Stay low, trust no one, no one, not even friends. Got to go, got a lead,

an old friend, a risk. And Kate, it won't be long now. He doesn't have long. Faith». Переводится оно так: «Я получила твое послание. Будь осторожней, они подбираются все ближе. Они все еще ищут тебя, нас, они не сдаются. Город, все внизу кажется другим, я чувствую, что за мной следят. Оставайся в тени и никому не доверяй, даже друзьям. Пора бежать, напала на след одного старого друга, рискну. И, Кейт, осталось недолго. Ему осталось недолго. Фейт».

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Азот, механик на станции Янов, вовсе не Азот, а вылитый Владимир Владимирович Путин! Господа отечественные разработчики, сделаете адекватный ответ украинцам? Нарисуете Тимошенко и Ющенко в своей игре?

Пасхалка находится на локации Затон, в месте под названием Изумрудное. До аварии в 1986 году здесь была база отдыха киевской киностудии им. Александра Довженко. Она находилась на берегу пруда-охладителя, между селами Лелив и Копачи. На уже почти разрушенной базе отдыха осталось несколько домов с голубыми дощатыми стенами. На вид они пустые, но на них есть невидимые текстуры: попробуйте включить фонарик и навести луч на одну из таких стен. Вы увидите героев советских мультфильмов, которые на самом деле нарисованы на домах реальной базы отдыха: львенок и черепаха, кот Леопольд и другие персонажи.

Невидимые текстуры встречаются не только в Изумрудном, но и в некоторых других местах. Например, на станции Янов попробуйте осветить одну из стен в комнате с предводителем «Свободы». — *Андрей Колесников*

Имя убийцы сталкеров со Скадовска — Тремор. Для здешних мест оно звучит странно (обычно сталкерам дают более приземленные кликухи — например, Вася Дохляк). Но вспомнив, что Тремор гемоглобинозависим (читай вампир), можно провести аналогию с игрой **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**, где один из кланов вампиров назывался Тремер. — *Федор Докучаев*

Недалеко от завода «Юпитер» есть локация с названием Вентиляционный комплекс. Откройте карту и поднимайте камеру повыше. Вы увидите малость покореженный смайлик. — *Павел Силеев*

Небольшой привет любителям первого **S.T.A.L.K.E.R.** Если проходить игру на «истинную» концовку, в комнате с О-Сознанием надо разбить несколько зеленых ламп. Такие же лампы можно отыскать и в «Зове Припяти». Первая лежит на заводе «Юпитер». В помещении, где находится вход в Путепровод-1, есть ряд ящиков, которые нельзя сломать. Но в последнем ряду есть слабые доски, за которыми и находится лампа. Вторую использу-

ют монолитовцы для увенчания своего тотема в Припяти. — *Евгений Кукунов*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Resident Evil 5 (PC, PS3, X360)

В начале первого эпизода второй главы (2-1) мы сразу видим лежащий слева светящийся чемодан с припасами. Находим там MP5 с 45 патронами. Выходим из игры, предварительно сохранившись, снова запускаем игру, доходим до окошка со снаряжением. Передаем MP5 Шеве и заходим в игру. В этом же ящике обнаруживаем тот же самый MP5! Повторяем процедуру (обязательно с сохранением игры), разряжаем оружие и продаем его (или оставляем себе, как угодно). Таким образом можно быстро получить сколько угодно денег и патронов. Трюк работает с любыми ящиками в игре. Сундук в начале эпизода 2-1 мы приводим в качестве примера, потому что он очень удачно расположен в самом начале уровня. — *Антон Датий*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

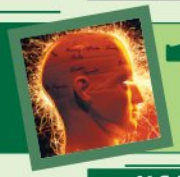
К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «**Тропико 3**» от компании «**Руссобит-М**». Чтобы получить приз, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.



ТЕСТ НОМЕР 12 ДЕКАБРЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

*Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Все эти игры сделала **BioWare**. Или не все?

А. Mass Effect
Б. Drakensang: The Dark Eye
В. Dragon Age: Origins
Г. Jade Empire
Д. Baldur's Gate

2. В связи с выходом долгожданной **Call of Duty: Modern Warfare 2** предлагаем вам вспомнить самые крутые моменты из первой части. Посмотрите, не напридумывали ли мы чего сгоряча? Итак, в **Call of Duty 4: Modern Warfare** были:

А. Миссия в Припяти с ползанием на животе под ногами врагов.
Б. Безумные гонки на машине с миллионом взрывов.
В. Ядерный взрыв и смерть одного из главных героев прямо посреди повествования.
Г. Гигантские нецензурные надписи на стенах и заборах.
Д. Битва в разваливающемся многоэтажном здании с последующим чудесным спасением.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Давно известно, что в **Borderlands** оружие генерируется на лету из нескольких базовых вариантов. Однако мало кто знает, что по такому же принципу создаются и монстры. Есть несколько «заготовок» (бандит, собака, паук и т.д.), а их уровень, характеристики и окрас определяет игра.

А. Все верно написано.
Б. Неправда, все монстры в игре прописаны заранее.

4. «**Машинариум**» создал тот же человек, что и обе части «**Самороста**».

А. Правильно.
Б. Неверно, эти игры сделали два разных человека.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

5. Oh my God, I'm leaking! I'm leaking! Aaaaahhh, I'm leaking! There's oil everywhere!
(«Боже мой, я протекаю! Я протекаю! Аааааааа, я протекаю! Машинное масло повсюду!»)

А. Call of Duty: Modern Warfare 2
Б. Wolfenstein
В. Dreamkiller
Г. Borderlands
Д. Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?

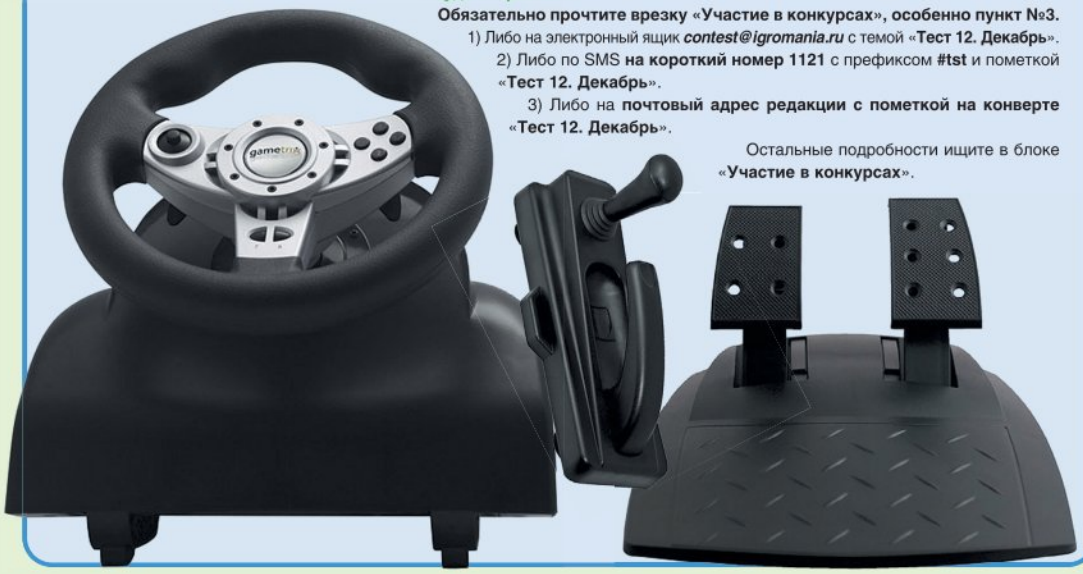
А. Divinity 2: Ego Draconis
Б. Dragon Age: Origins
В. Risen
Г. Ninja Blade
Д. Dreamkiller

7. Какой прием в «Звездных войнах» используют исключительно адепты темной стороны Силы?

А. Предвидение будущего
Б. Телекинез
В. Силовой прыжок
Г. Убеждение кого-либо в своей правоте при помощи Силы
Д. Удушение Силой

Приз

Руль с педалями и коробкой передач (с ручным тормозом) **Gametrix Viper** от компании **Blade** (***www.blade.ru***).



Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой «**Тест 12. Декабрь**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой «**Тест 12. Декабрь**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 12. Декабрь»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

СКАНВОРД НОМЕР 12 ДЕКАБРЬ

	Бугай в Borderlands →			1	Часть доспеха / Инструмент орка-шамана →			
1		Родина Garshasp		Раса киборгов в "Звездном пути" →		2		
2		Символ Interstellar Marines →		7				Новый режим в Settlers 7
3		Главный герой Machinarium		Остров в "Принцессе в доспехах" →			5	
4			Тип кузова легкового автомобиля →					3
5	Святой отец из Call of Juarez		Производитель процессоров →					
6	Укрепление с пулеметом →			8	Боевой клич →			
7		6		Что символизирует BSOD? →				
8	Место прописки GSC Game World	Главный корабль в эскадре	4					

Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Призы

Победителя дожидается сумка для ноутбуков **Sahara**, а призера — чехол для PSP от компании **Golla** (***www.golla-bags.ru***).

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой «**Сканворд 12. Декабрь**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой «**Сканворд 12. Декабрь**».

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Сканворд 12. Декабрь»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

Фотографическая память 12. ДЕКАБРЬ

Правила

Вам нужно расставить скриншоты из игры **Resident Evil 5** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе «**Конкурс**».

Призы

Пять коробок с игрой **Call of Duty: Modern Warfare 2** от фирмы «**1С**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотопамять 12. Декабрь**»

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой «**Фотопамять 12. Декабрь**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 12. Декабрь»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №10/2009

Тест №10. Октябрь

Правильные ответы

1. Д (в **Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim** нет драконьих наездников).

2. Б (больницу в **Batman: Arkham Asylum** не надо посещать дважды).

3. А (агент Блажкович действительно является главным героем во всех играх серии **Wolfenstein** от **id Software**).

4. А (в **FIFA 10** наконец-то появится Российская футбольная премьер-лига, правда, только в версиях игры для PC, PS2 и PSP).

5. Б (цитата из Batman: Arkham Asylum).

6. А (скриншот из **Race Driver GRID**).

7. Д (на картинке изображен Джокер из фильма «Бэтмен» 1989 года выпуска).

Победители

Писем с правильными ответами: 32. Из них 3 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Иван Гаркавик (Москва)
2. Иван Нечесов (Тюмень)

Призы

Победители награждаются клавиатурами **BTC Emprex 9051H Cheetah** (***www.btc.ru***).

Сканворд №10. Октябрь

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Гринпис, Харли, Алиса, хрип, Люк, оракул, Нью, фланг. По вертикали: Гарри, Сатурн, Барлог, пароль, Спок, чакра, АОЛ. Ключевое слово: **скорость**.

Победители

Писем с правильными ответами: 720. Из них 82 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителем становится:

Сергей Челышев (Химки)

Приз

Геймпад **Saitek P3200**.

Фотографическая память №10. Октябрь

Правильные ответы (Wolfenstein)

3, 4, 2, 5, 1

Победители

Писем с правильными ответами: 412. Из них 78 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителем становится:

Кирилл Гордейчук (Екатеринбург)

Приз

Крошечный внешний ТВ- и FM-тюнер **Compro VideoMate Vista U850F** от компании **Compro Technology** (***www.comprousa.com***).

Конкурс на лучшего зомбиведа

Правильные ответы

Б, Б, А, В, Б, В, А, В, Б

Победители

1. Балахнов Олег (Санкт-Петербург)
2. Гнездилова Анна (Санкт-Петербург)
3. Борченко Сергей (Тверь)
4. Анастасия Туренко (Братск)
5. Захаров Игнат (Ярославль)
6. Антонов Данил (Чита)
7. Алексей Воронков (Волгоград)
8. Дроздов Дмитрий (Москва)
9. Нога Александр (Таганрог)
10. Рымарев Александр (Красноярск)
11. Бокунович Дмитрий (п. Приамурский)
12. Новокшонов Геннадий (Челябинск)
13. Берестнев Николай (Белгород)

Призы

1 место — видеокарта **MSI N275GTX Lightning**

2 место — карта памяти в виде бензопилы

3 место — фигурка Шевы

Остальным призерам достается игра Resident Evil 5 от фирмы «1С».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 1, 3, 2, 4, 5

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 12. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 12. Декабрь**»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:

CONTEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,

SKANWORD@IGROMANIA.RU для «**Сканворда**»,

FOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания», офис 371**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **декабрьские** конкурсы принимаются до **27.12.2009**. Итоги будут подведены в **февральском** номере журнала за 2010 год.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

PlayStation Network
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
WWW.TEKKEN.COM
16+
www.pegi.info
BANDAI NAMCO Games
namco
TEKKEN 6
КОРОЛЬ ВОЗВРАЩАЕТСЯ!
PS3
PlayStation 3
РЕКЛАМА

Игорь Асанов, Максим Еремеев

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Halo 2

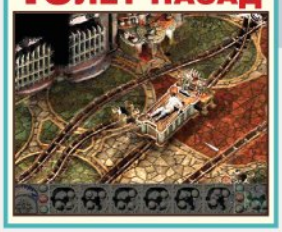
ДАТА ВЫХОДА	2004
ЖАНР	Космическая одиссея
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Microsoft/Bungie

PC-игроки всегда были обделены серией **Halo** — первые две части вышли здесь с гигантским опозданием, а третья так, похоже, и не выйдет никогда. Поэтому, несмотря на многомиллионные продажи Xbox-версий (вторая часть долго удерживала титул самой быстро продаваемой игры для консолей), многие скептики до последнего не верили, что на консолях можно сделать нормальный шутер. Первая часть это заблуждение опровергла, ну а Halo 2 успешно доказала, что у шутера тоже может быть хороший сюжет. Все, что в первой Halo происходило словно «за кадром», здесь было обставлено с размахом «Звездных войн»: мы могли увидеть иерархию и государственное устройство ковенантов — основных врагов (а затем и союзников) землян, посетить с визитом Землю или даже побывать в шкуре ковенантского арбитра. Но главное, что было особенно ценно в Halo 2, — это ощущение мира. **Bungie** всегда умели давать своим персонажам звучные имена, но здесь каждый кирпичик, каждое оружие и единица транспорта были не просто шедевром стиля, но и отлично работали. Давить истерично вопящую пехоту за рулем фирменного багги Warthog под красивейшие переливы главной музыкальной темы интересно и сейчас.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Planescape: Torment

ДАТА ВЫХОДА	1999
ЖАНР	Разговорная RPG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Interplay/Black Isle



Planescape: Torment была обречена уже в момент зачатия. Игра, на 70% состоящая из длинных диалогов и монологов, по определению не могла стать успешной в мире, где большинство вообще не держит дома книг. Но этот провал был сродни провалу гениального художника, опередившего свое время. При жизни — никто, после смерти — бог.

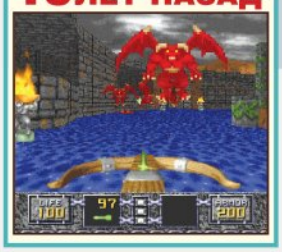
У Torment практически нет аналогов. История о том, как безымянный и бессмертный герой в компании отбросов фэнтезийного общества пересекает несколько измерений в поисках собственной смерти, не похожа ни на **Baldur's Gate**, ни на **Fallout**... в общем, ни на одну другую RPG. В ней гораздо больше говорят, чем дерутся, а в прошлом протагониста столько грязи и боли, что никакому сыну Ваала не снилось.

Ну и, конечно, ни в одной ролевой игре не было такого необычного мира. Город Сигил, расположенный на перекрестке миров, восхищал и пугал одновременно. В нем правила кошмарная Госпожа Боли, а любая дыра в полу могла оказаться дверью в новый мир. Неудивительно, что те, кто прошел Planescape: Torment до конца, вспоминают о ней по сей день.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Heretic

ДАТА ВЫХОДА	1994
ЖАНР	Фэнтезийный Doom
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	id Software/Raven Software



Начиная с середины 90-х **Raven Software** регулярно работали в тесной кооперации с **id Software**, оставаясь при этом в тени «старшего брата». Не сделав за всю свою карьеру ни одной гениальной игры, эта студия остается единственной, кто до сих пор свято хранит каноны классического шутера с квадратной челюстью, что прекрасно видно по их недавнему то ли ремейку, то ли продолжению **Wolfenstein**. В отличие от него, **Heretic** был для своего времени довольно-таки изобретательной игрой. Построенный на свежем движке **Doom**, он отличался от него не только оболочкой (мрачное фэнтези, магия и арбалет вместо шотгана), но и парой действительно полезных вещей. Здесь впервые в жанре можно было смотреть не только по сторонам, но также вверх и вниз. Впервые появился RPG-образный инвентарь с артефактами, которые можно было использовать по своему усмотрению (в Doom любые найденные предметы активировались сразу). Через год у игры появилось продолжение — **HeXen**, ну а полноценная вторая часть вышла лишь в 1998-м, использовала движок второго Quake и вид от третьего лица. Эпоха расцвета id уже близилась к концу, а старательные подмастерья из Raven и сегодня продолжают делать шутеры на их движках..

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Batman

ДАТА ВЫХОДА	1989
ЖАНР	Бэт-платформер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sunsoft

1989 год для Бэтмена был удачен хотя бы потому, что именно тогда вышел третий полнометражный (а по мнению многих поклонников — самый лучший) фильм, который снял молодой Тим Бертон, получивший в свое распоряжение 35-миллионный бюджет и мощнейший актерский состав. В роли Джокера блистал Джек Николсон, суммарный гонорар которого (актеру причитался заранее оговоренный процент от сборов) составил в итоге 60 миллионов долларов. Но даже эта цифра — ничто по сравнению с доходами от продажи различной бэт-атрибутики, в числе которой были, естественно, и видеоигры. Шестнадцатибитная версия, вышедшая на консолях Sega, была ближе всего к сюжету фильма-прототипа, позаимствовав из него несколько ключевых персонажей и локаций. Главным ее отличием от восьмибитной версии для NES были гоночные уровни, во время которых нужно было управлять бэтмобилем — камера при этом располагалась сверху. В остальном игра представляла собой типичный для своего времени платформер с несколькими уровнями, боссами и финальной битвой с Джокером на вершине кафедрального собора. Следующие 20 лет сложились для Темного рыцаря вполне удачно, но первая действительно хорошая игра вышла только сейчас — **Batman: Arcam Asylum**.

FLEXTRON® Quattro

на базе процессора Intel® Core™ i5 серии 750

Ищи знак Intel Inside®

Процессор
Intel® Core™ i5 серия 750 (4 ядра, 2,66 Гц)

Платформа
Socket 1156 GIGABYTE GA-P55-UD3

Память 4GB DDR3

Жесткий диск 500GB

Графический процессор
512MB NVIDIA GTS250

Приводы DVD-RW,
мультиформатный Card Reader

реклама

27 990 руб.

Твой «заряженный» компьютер!

* Цена приведена на 01.11.09 и может изменяться. Уточняйте у менеджеров магазина.

С момента начала производства в 2007 году компьютер **FLEXTRON® Quattro** постоянно совершенствовался, всегда оставаясь одним из наиболее сбалансированных домашних компьютеров на российском рынке.

Пятое поколение **FLEXTRON® Quattro** использует принципиально новые решения, которые позволяют говорить о нем не как об очередной модернизации, а скорее как о новом компьютере в модельном ряду **FLEXTRON®**.

Благодаря интеллектуальной производительности нового процессора **Intel® Core™ i5 серии 750** вы ощутите потрясающую скорость вашего нового компьютера в многозадачных приложениях. Новый процессор Intel сам направит свои ресурсы туда, где они действительно необходимы.

Графический процессор **NVIDIA GeForce GTS 250** имеет лучшую в классе производительность при работе с HD графикой, поддерживает игровые эффекты **NVIDIA PhysX** с GPU-ускорением, молниеносную обработку изображений и видео, а также полную поддержку **NVIDIA 3D Vision**, позволяющую играть в настоящем стереоскопическом 3D.

Все это, вместе с отличной оснащенностью и низкой ценой, делает **FLEXTRON® Quattro лучшим выбором 2010 года** для тех, кто хочет приобрести действительно мощный и современный компьютер. И, конечно, хочет при этом ощутимо сэкономить.

КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Единая справочная: **(495) 925-64-47**
Интернет-магазин: **www.fcenter.ru** **www.fcshop.ru**

Адреса салонов-магазинов:
м.«Бабушкинская» ул. Сухонская, 7А
м.«Владыкино» Алтуфьевское ш., 16
м.«Беляево» ул. Миклухо-Маклая, 55
м.«Улица 1905 года» ул. Мантулинская, 2

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core являются товарными знаками на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт **www.intel.ru/rating**.

Превращайте слова в бонусы!

Подключайтесь к программе «МегаФон-Бонус», чтобы не терять даром минуты общения.

Общайтесь, накапливайте бонусные баллы и в нужный момент обменивайте их на дополнительные минуты, СМС-сообщения, Интернет-трафик и другие услуги.

Узнать больше о работе программы «МегаФон-Бонус» Вы можете по бесплатному номеру 0510.

Ваше общение — это Ваши бонусы. Наберите номер 0510 и примите участие в программе «МегаФон-Бонус».

www.megafon.ru

0510

Подробности в офисах продаж и обслуживания и на сайте www.megafon.ru. Реклама.

МегаФон

Будущее зависит от тебя